
GAME SOFTWARE
1999
GAME 风景线
7
电子游戏软件

紧急速報



グランディア

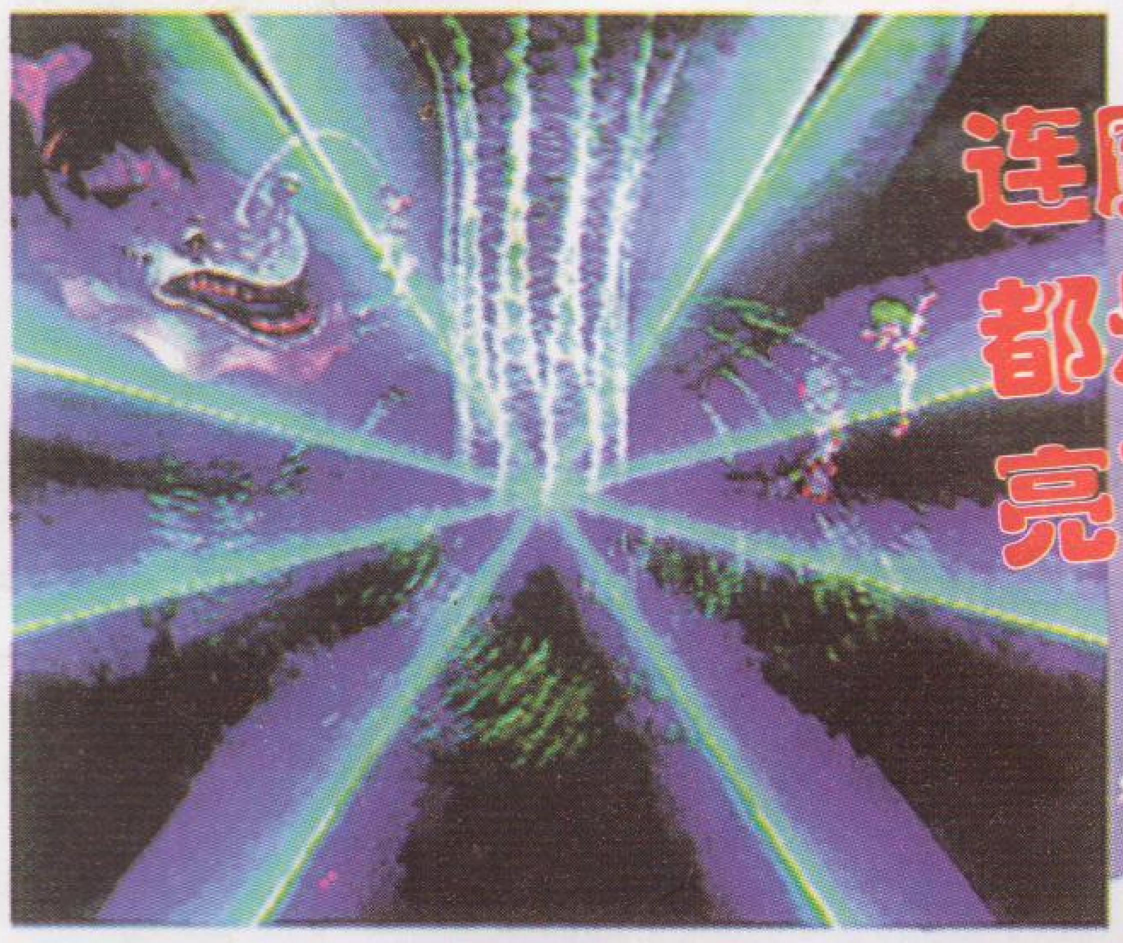
GRANDIA

格兰蒂亚

PS	厂商：GAME ARTS　类型：RPG
	发售日：99年6月24日　对应：振动手柄

怀抱着热情的小冒险者现在要出发了！

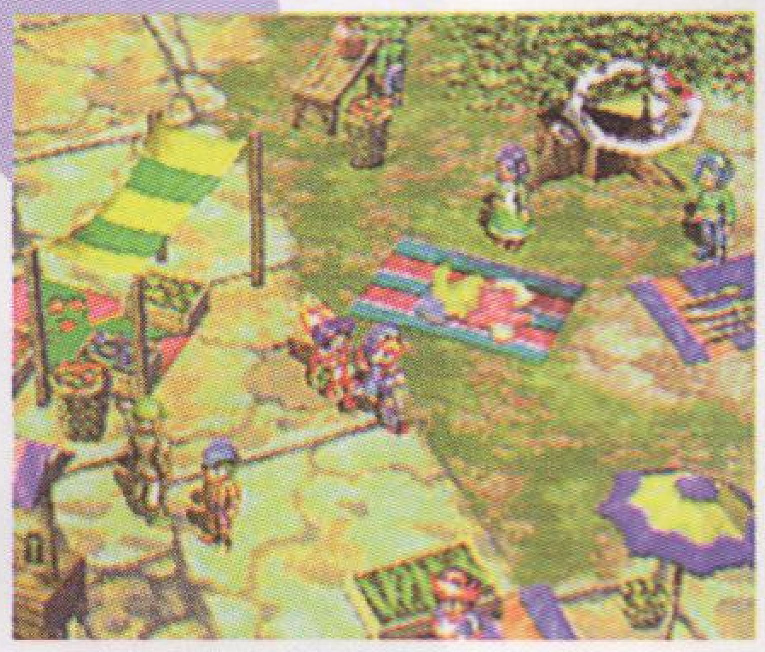
本游戏是曾于1997年在SATURN发表而广受好评的“格兰蒂亚”。有着精心设计的剧情及个性丰富充满魅力的人物的本游戏终于移植到PS上了！壮大的故事及战斗系统都和SATURN版一模一样，但是PS版的“格兰蒂亚”的画面精细度则大幅提升，而使得画面变得更细致、更美丽。此外，由于数据的读取时间比起以前大幅缩短了，因此玩起来也变得比以前更加的顺畅流利。现在首先要介绍序盘的故事及战斗系统。此外，还有你非看不可的制作过程专访。



连魔法画面都是这么亮丽！

←看吧！这么漂亮的战斗画面令人忍不住要起身膜拜。真是令人越来越期待了。

城市区域



↑一边看右上角的指南针一边搜索。

确认你所在的区域

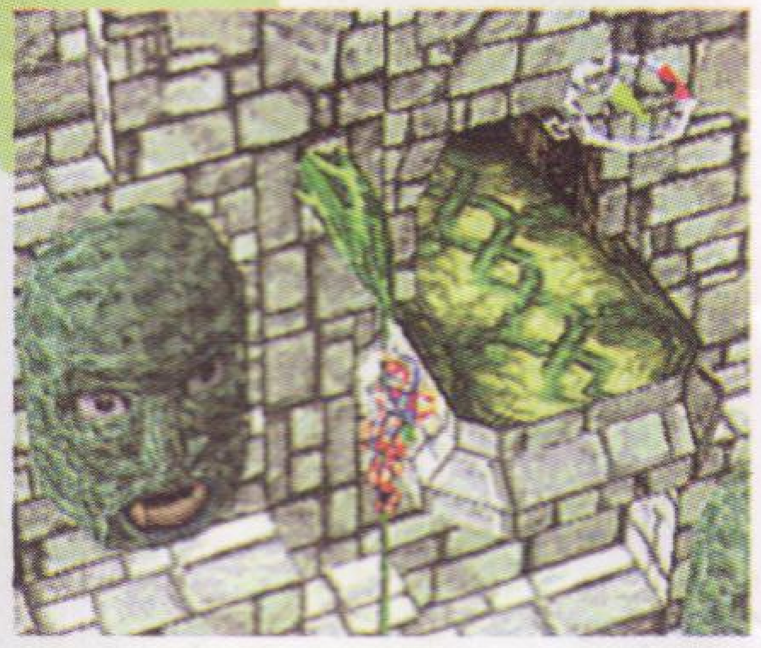
要操纵主角杰斯汀等人，在由多边形所构成的洞窟中一边探索一边前进。而本游戏的场地则是由人类居住的城市区域、室内区域及有怪兽栖息的洞窟区域共三个区域所组合而成。玩家可在每个区域中自由的到处逛逛并进行游戏。

室内区域



↑小建筑物的每一个角落都要检查。

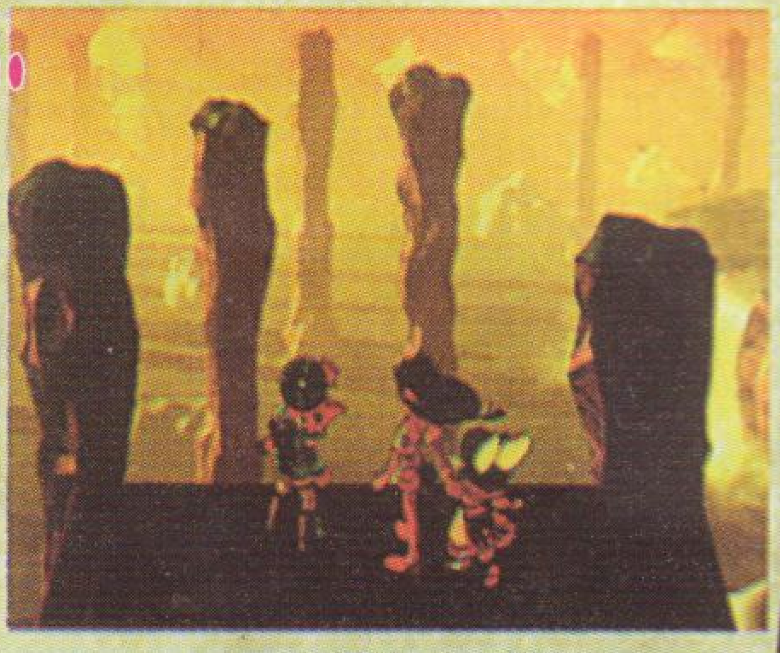
洞窟区域



↑出口就在指南针指的方向。

残留着神话的世界……

在象征着铁与蒸气的帕姆文化圈内，流传着一个神话故事。很久很久以前，天地刚创造出来之时，代表人类的光翼人接受了精灵的祝福，并被授予了精灵石。光翼人借由祈祷来发动精灵石的神秘力量，使得人类建立了和平的世界。然而就在繁荣达到最顶点时，突然间和平的日子结束了。光翼人远离了人类而去，精灵石也碎裂成7片散落在这个世界上。居住在港都帕姆的少年杰斯汀，手中所握着的不正是闪烁着不可思议光辉的精灵石……







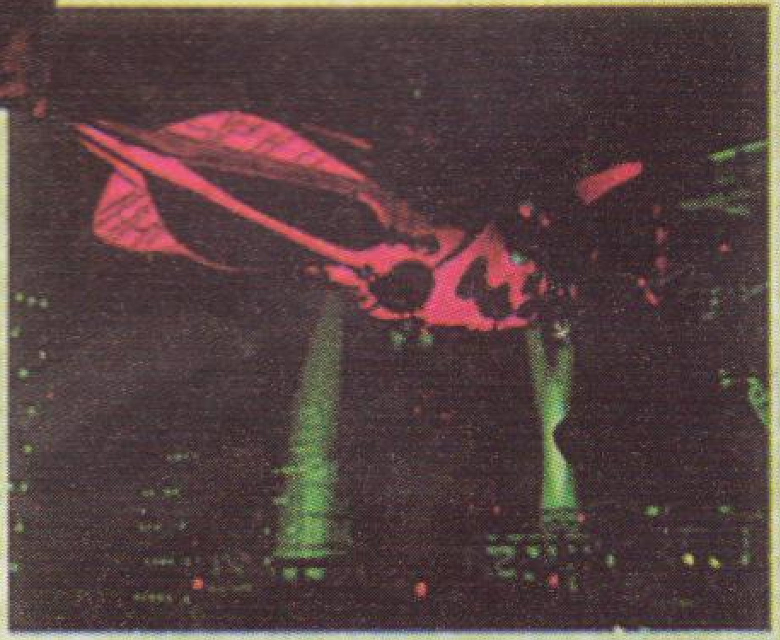
这是……！？

谜中之谜



←↑从开头的动画看来，杰斯汀似乎将遭遇到与不可思议的神话相关联的事件？

遗迹中沉睡着太古的记忆……



活力少年杰斯汀的冒险就要开始了！

居住在港都的杰斯汀，他的志向就是希望能成为象死去的父亲一样，名留青史的大冒险家。而他也是个充满热情与活力的少年。“这就是神话中传说的精灵石的一部分”自从死去的父亲如此告诉他之后，即使饱受他人的嘲笑和讽刺，他还是一直认为他手上的石头是真正的精灵石。深信神话仍然存在于现实世界中的杰斯汀，有一天，他和他的玩伴苏一起去参观古代文明所留下来的遗迹。杰斯汀毫不在乎地闯入卡莱尔军正在挖掘的萨鲁特遗迹，此时他还不知道，他所向往的大冒险就在此时此刻已经开始了……现在将要介绍杰斯汀及他的同伴们前往的城市及古代遗迹的一部分。到底有哪些冒险在等待着我们呢？



杰斯汀

→对古文明充满憧憬，经常梦想着能出门去冒险的少年。与母亲莉莉一起居住在旧大陆的港口城市帕姆中。



在小城市中诞生了一位冒险者

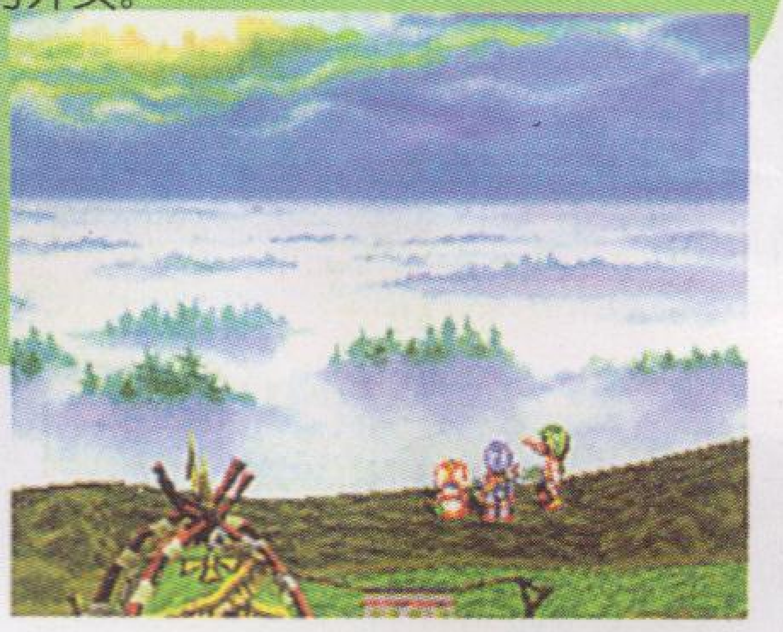


←↑在港都帕姆里面有杰斯汀的母亲所经营的餐厅。杰斯汀的冒险就要由这里开始了。令人感到好兴奋哦。

出现可怜的少女

←↓新大陆艾伦西亚。菲娜的家和风景绝丽的兰葛尔山脉则都位于热闹的都市的外头。







←杰斯汀在卡莱尔军的基地中探险时被捕。



←开朗的坎波村村长会出来迎接我们……不过这也太开朗了吧？

菲娜



→是个住在新大陆新帕姆的冒险家。开朗活泼的少女，而且还是冒险家的协会的会员。有着一级棒的实力。

气氛真好……



←坐在杰斯汀身边的到底是谁……？他们在说些什么呢？

普依

苏



→充满活力的女孩子。不但是杰斯汀的青梅竹马，同时也是一名捣蛋鬼。将杰斯汀的父亲在旅行发现的生物「普依」当做宠物来饲养。

专心修练，目标是成为冒险者

→在可爱的女孩子面前拼命耍酷的杰斯汀。这样做的话，菲娜将会……



善用魔法和特技来攻击敌人的弱点！

在前面曾经提到，在洞窟中栖息着各种来历不明的怪物。发现到杰斯汀等人的怪物会闪烁着红光，而开始追踪杰斯汀等人。有时候甚至是突然出现在眼前对杰斯汀展开攻击。当怪物们与杰斯汀接触到的一瞬间便进入战斗画面。而如果在此时还有其他的怪物接触到杰斯汀以外的角色的话，就会陷入遭到先发制人的不利状况，因此要特别注意。这里将针对战斗系统详细地加以介绍。



要好好掌握战斗画面！

轮到行动的角色身上会出现环状的选项。选项中有能比平常更能迅速地连续加以攻击的“组合技”、能发出比平常的攻击威力更强的“会心击”、“技·魔法”、“道具”、“防御”、从战斗中撤退的“逃走”、以及能随时查看指定的人物所有的资料的“查看”等指令，都会在这里被显示出来。

在此可以查看指定的角色所有的资料。由上面开始，角色的名字、各类、HP、实行中的行动以及预定要实行的行动、状况的异常、暂时遭到强化或减弱的各能力值，都会在这里显示出来。

进入战斗之后，就必须注意位于画面右下方的计量表。此计量表可以轻易的掌握所有角色行动顺序的“IP计量表”。战斗开始后，各个角色并不是马上就可以开始展开行动，而是得先进入待机状态，等到角色的计量值达到能输入行动指令的“COM地点”（下图A）之后，才能开始输入指令。而等到计量值到达了“ACT地点”（下图B）之后，角色才会开始采取行动。而由A到B所须消耗的时间长短则因所输入的指令不同而有所差异。



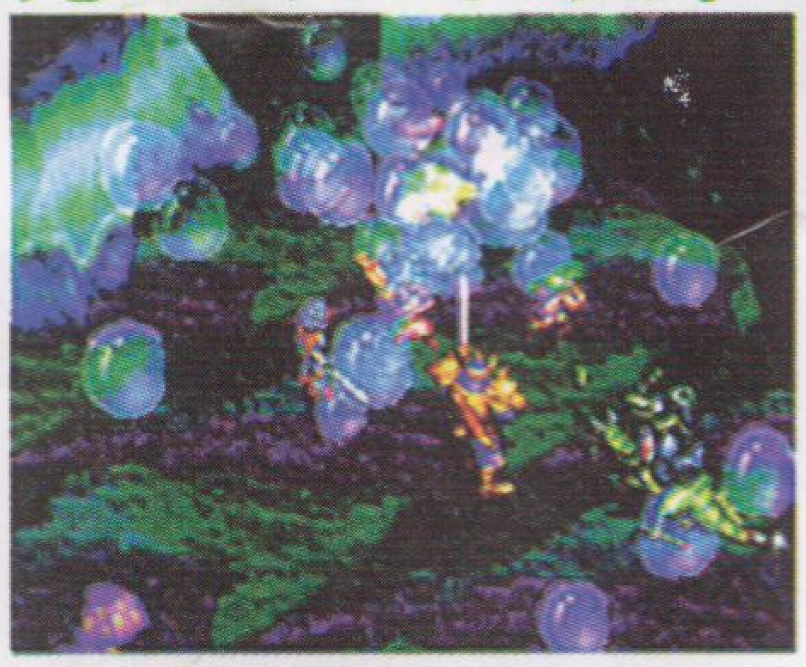


→魔法和武器都是越用越强的。弥补自己的缺点来战斗吧。

好好利用威力强大的魔法和必杀技吧！



魔法攻击爆炸！



←善用魔法和技术来攻击敌人的弱点！

保证读了之后好处多多的问题集！

不管你是听到“格兰蒂亚”要移植到PlayStation版的这个消息之后大吃一惊的人，还是根本就不知道“格兰蒂亚”是什么的人，都无所谓！让各位玩家们久等了！为什么“格兰蒂亚”要移植到PlayStation上？今后的GAME ARTS又将以何种方针来开发游戏，发售游戏呢？为了解决玩家们各式各样的疑难杂症，让我们直接去问GAME ARTS的宣传部吧！

除了打听GAME ARTS今后的动向之外，各种疑难杂症和其答案都在此一举公开！请认真地阅读这篇报道，一字一句都不要轻易放过喔！

问题① 到目前为止GAME ARTS公司所给人的印象中，都是以SEGA公司的主机来作为主要的游戏开发对象，为什么唯独这一次会加入PlayStation主机的行列呢？

●回答● 近年来，各位对GAME ARTS的印象，不外乎以SEGA公司的主机来作为开发游戏的主力软件公司这类的印象。但是本公司自创立以来，就曾经在个人电脑上，任天堂、超级任天堂、PC等主机上以OEM的形式（简单的说，就是制造并开发游戏的公司不以本公司的名义而以别家公司的名义发表新游戏。这种公司所开发出来的游戏就叫做OEM）开发并发售软件。比方说，过去本公司所制作的射击游戏曾经以SQUARE公司的名义在任天堂上发表过第一款作品。这次则是希望能让更多人知道GAME ARTS所开发出来的作品，同时也能让更多的人享受GAME ARTS的游戏所带来的乐趣，本公司才会决定以自己的品牌来加入PlayStation的行列。

问题② 是否也有加入次世代PlayStation的计划呢？

●回答● 是否要加入次世代的PlayStation？这个问题目前还在讨论当中。当然，一旦有新的主机发表之后，本公司都会对新主机的软件进行研究开发。对于次世代的PlayStation主机，公司也有挑战的意愿。

夏基特击中！





↑→这个魔法是以钻石粉尘来攻击所有的怪物。虽然念咒文的时间长了点，威力却超強。要好好活用喔。



↑如何，这个画面够漂亮吧。即使是在战斗中也会令人忍不住看得入迷呢！

和SATURN版比较一下



巨大冰柱炸裂

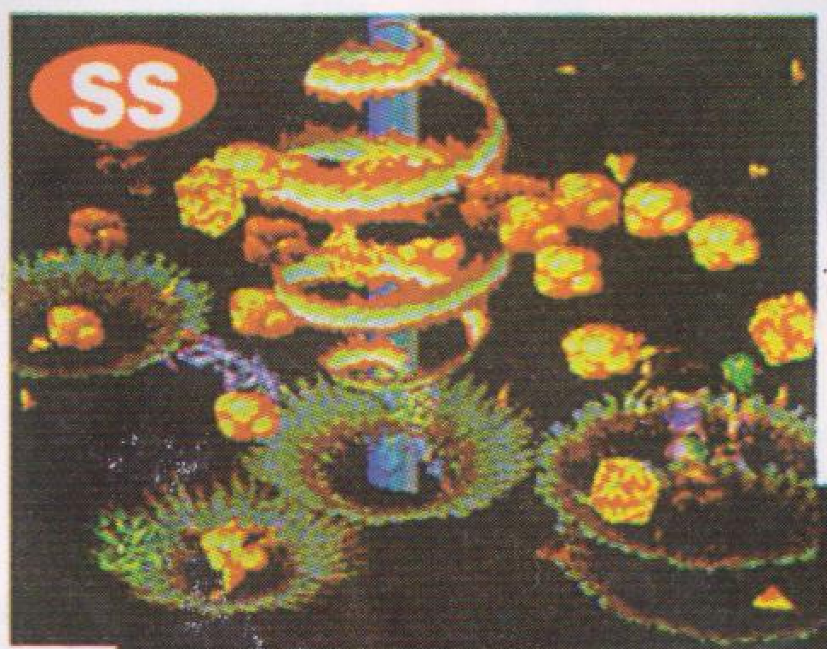


用龙神剑来烧尽一切邪恶吧！



←用魔法阵剑法的龙神剑来比较，这里的是SATURN版，上头的是PlayStation版。请注意火焰范围的不同。

激烈爆炸！凡佛雷亚！





→这就是能用猛烈燃烧的火球一次攻击所有怪物的魔法「凡佛雷亚」。画面很漂亮吧。

将所有的怪物卷进燃烧的漩涡

问题③　在加入PlayStation之后，是否也有在其它主机上（比方说N64）开发、发售新游戏的计划呢？

●回答●　原本就有在参与开发的工作，而今后将考虑以本公司自己的品牌来发表新的游戏。

问题④　SS和PlayStation比较起来，哪边的开发环境较好呢？

●回答●　在SATURN从事开发作业的时候，自己所需准备的器具等等约占了全体开发环境的百分之七十。而在PlayStation从事开发作业的时候，则只需要百分之三十便已足够了。因此我认为PlayStation的开发环境就某方面来说是比SS要来得齐全。

问题⑤　在从SATURN版移植到PlayStation的过程中是否曾遭遇到什么困难？

●回答●　我想最辛苦的地方就是内存及计算准确度不足的地方吧。虽然遇到了重重困难，但是由于开发小组利用种种的技术将这些难题一一的克服了。虽然“格兰蒂亚”由SS移植到PlayStation是成功了，如果“格兰蒂亚”是从一开始就在PlayStation制作的话，应该也没有办法做得象这次的“格兰蒂亚”这么的成功才对。

问题⑥　以前在SS版发售过供玩家收藏的光碟“格兰蒂亚数码博物馆”已经移植到PlayStation了吗？

●回答●　如果大家都很期待的话，我们会把它列入考虑的。

问题⑦　可否跟我们谈谈目前在Dreamcast开发中的“格兰蒂亚2”，目前的进度为何？

●回答●　目前各个部门正在将各自所负责的部分加以用心的修正。虽然在过程中的大小错误接二连三，但我们还是每天都朝着完成的阶段迈进。

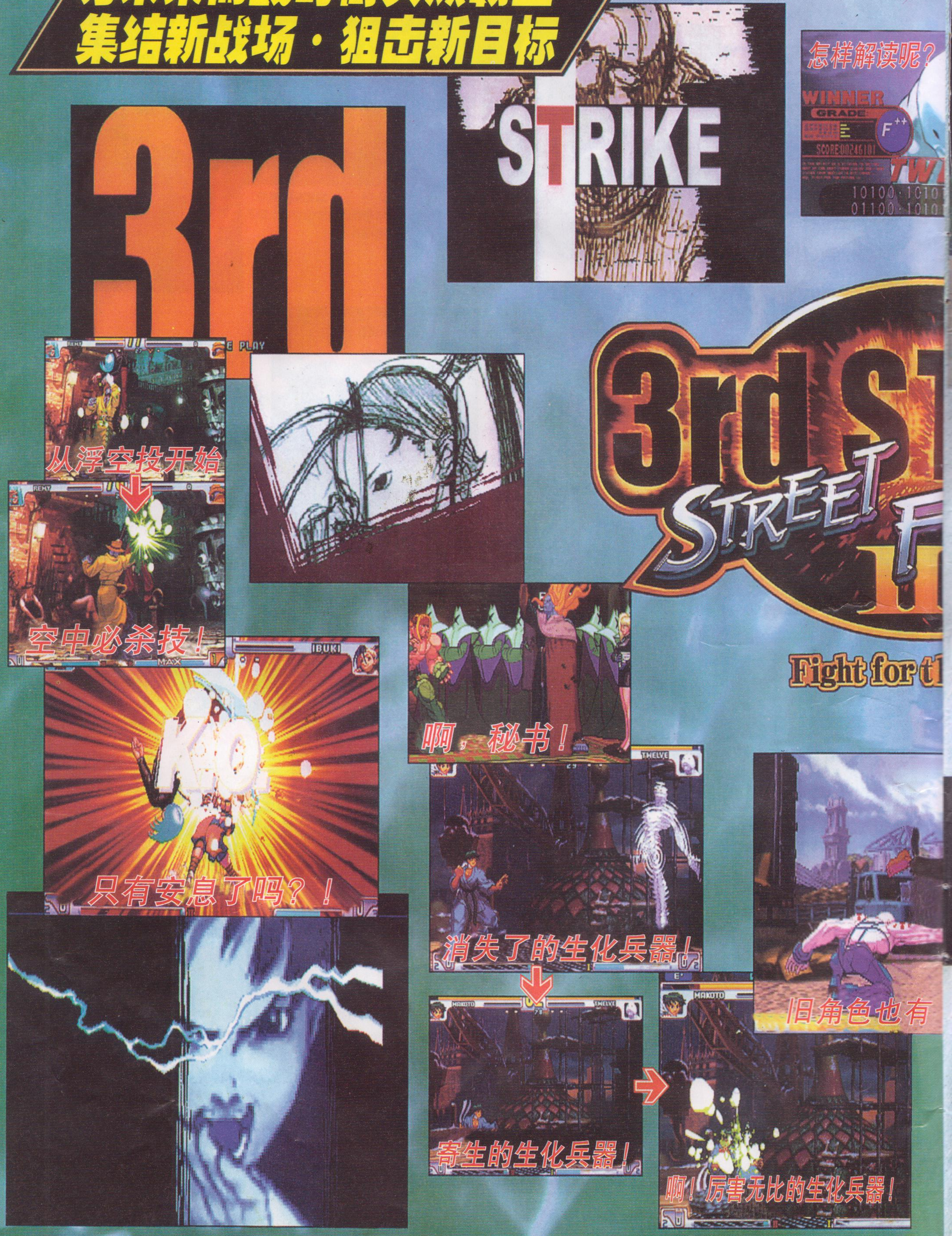
问题⑧　接着，请你务必要告诉我们，这款PlayStation版的“格兰蒂亚”，它的最大的优点在于什么地方？

●回答●　基本上剧情和系统都和SATURN版没什么两样，但是PlayStation版的“格兰蒂亚”在色调上可以充分漂亮的表现出画面上由中央逐渐往四周围扩散所产生的协调感及层次感。也因此战斗时魔法效果所造成的画面水准也大幅地提升。还有就是它还可以对应振动摇杆。除此之外，其它细微的部分也都在调整中，以目前来说，开发状况已经达到百分之九十八。

问题⑨　那么在最后请对等待着PlayStation版“格兰蒂亚”上市的玩家们说几句话。

●回答●　“格兰蒂亚”的SATURN版曾经荣获97年CESA大奖的优秀奖、年度日本游戏大奖的优胜等多项奖项。我们有自信这款“格兰蒂亚”的游戏绝对是好玩的游戏，请各位玩家有机会的话务必要尝试玩这款游戏！

为未来而战的街头众霸王
集结新战场·狙击新目标





作为《街霸III》的第三集，将大人气角色春丽"回归"是卖点之一，更华丽、更辉煌是本作特点之一。相信不久的将来，不仅在街机上你们可以一展身手，新世代机——DC及PS2上也有这群霸王的身影在徘徊。

电子游戏软件

99·7期(总第60期) 目录



论尽江湖

游戏新闻眼……3
中国电玩榜……12

游戏研究所

最终幻想Ⅷ(PS)……16
沙加·开拓者2(PS)……19
瓦里奥世界·被盗的财宝(GB)……22
口袋妖怪·红、绿(GB)……24
超级机器人大战F、完结篇(SS)……26
异度装甲(PS)……29
寂静岭(PS)……30

攻略人行道

雅典娜(PS)……47

每夜一游

街头霸王 ZERO 3(SS、DC)……50
生化危机3(PS)……51
水印之书(PS)……52
斗神传昂(PS)……53
逮捕令(PS)……54
汪达尔之心2·天上之门(PS)……55
沉默爆破手(PS)……56

科普园地

钓鱼的梦想在家中实现……38
游戏机与计算机……40

秘技天地

秘技偏方……57

格斗天书

《漫画英雄 VS CAPCOM》(DC)……41
《月华剑士2》·技+《KOF'98》EX模式解析……45
《KOF》部分人物对战法……46

本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

目录

游戏点评

GAME BAR ……………………………………76

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………68
龙哥热线 ……………………………………71
大墙画廊 ……………………………………74

彩版目录

封面: 橘皆无作品
插 2－5: 《格兰蒂亚》(PS)
插 6、7: 《街头霸王Ⅲ·三度冲击》(ARC)
插 9－15: 火热夏日专辑－论对战格斗游戏角色
插 16、17(中插): 逮捕令
插 18、19: 大墙画廊 彩版 VOL.30——刀两断
插 20、21: 乱舞势力之侍组之风 Ver.2
插 22: 乱舞势力特别版之缱绻作品 15 号(B)
插 23: 乱舞势力特别版之缱绻作品 15 号(A)
插 24: 王丹画稿之《向日葵与百合》
插 25－27: 《灵魂能力》(DC)
插 28、29: 《心跳纪念品 剧场系列 VOL.3 起程之诗》(PS、SS)
插 30: 《饿狼传说·初次接触》(NGP)
插 31: 《格斗之王·R2》人物谱(NGP)

备忘录

●『新版图书密集大轰炸』正式拉开战幕。《绝对 GAME BOY 读本》、《游戏画集·街霸Ⅲ》率先于 6 月下旬隆重上市发行。

●《杂志创刊五周年纪念》7 月上旬发行。竞赛答卷截止日期延至 9 月 10 日，敬希注意。16 万元大奖回馈读者。第 10 期杂志公布获奖者名单。

●《MAGIC 地带》一上市，便抢购一空。现第二版加印已开始发行。

●挡不住的诱惑！免费甜点 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，随邮购图书赠送。买二送一，超值享受！

新书邮购推荐

因邮费涨价，以下价格每种书含部分邮费 2 元。

《秘技宝典》(完全修订本)	19.00 元
《'99 秘技宝典》(上、下册)	34.00 元
《绝对 GAME BOY 读本》(已出)	20.00 元
《游戏画集·街霸 3》(已出)	30.50 元
《创刊五周年纪念特辑》(7 月上旬)	24.50 元
《三栖人》	26.00 元
《MAGIC 地带》	26.40 元
《98 上半年合订本》	30.00 元
《都市流行》(秋季版)	21.80 元
《GAME BOY 特辑》(修订本)	16.00 元

邮购图书须知

凡邮购左侧图书者，每一次性邮购两种图书，免费赠送 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，多买多赠！

另：亦可要求赠送《大墙读本三·三栖人》(三)、《大墙读本四·原画设定》(原)、新编 128 面《大墙读本六·游戏阶梯教室》(教)或四开游戏招贴《风云》、《无尽的宿命》一张(以上赠品每本书任选一种)。

致歉：凡原寄 19 元邮购《99 秘技宝典》的读者，因该书邮购价格变更为 34 元(含 2 元邮费)，请于近日按原名原址将余款补齐。也可要求退款或改订其它书。

注：《大墙读本一·龙哥热线》、《大墙读本二·秘技宝典》、《大墙读本五·秘技宝典 2》均已送完，致歉！

①到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人：发行部 邮编：100061
②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
③邮购请在汇单上写明读者详址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。

99 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以，无赠品(邮资免取)。

注：99 年第 3 期杂志已售完，请勿汇款。

游戏新闻眼

西行漫记

——E3实况报导

特约撰稿人：王骏生

稻 草

临去美国出差前，打了个电话向杂志的老朋友 PINSER 道别，没想到在电话那头，PINSER 激动的好象中了体育彩票的大奖，喜不自禁地欢呼起来："太好了！太好了！！"

"好什么呀？"我及时泼上一头冰水地说，"去美国的又不是你。"

"带点东西总没有问题吧？"电话那头笑得象只老狐狸。

"当然没有问题。"我以为 PINSER 只是要带点美利坚的土产，所以答应得很爽快。

"好好！你知道吧，叶展突然要考试，去不成 E3 了。我们又不想错过这样一次大展……那就拜托你吧！……时间上没问题吧？"老狐狸好象突然抓住了一只小鸡。

"……？？"

"……！！"

就这样，我变成了 PINSER 的一根救命稻草，肩负着万千读者的重托，怀揣着杂志社的敕令，踌躇不安地漂流到了异国他乡。

预 览

其实，就算 PINSER 没有提醒，我本来也是要假公济私去洛杉矶耍一番的。索尼新主机的宣布、世嘉新主机的发售、任天堂新主机的行动……这一切无不给 5 月的洛杉矶会议中心蒙上了一层神秘的面纱。对于电玩迷来说，E3 似乎是解决这些疑问的唯一道路……

战火的硝烟在 5 月 13 日以前便开始打响。首先发难的是世嘉，孤注一掷的 STOLAR 在 5 月 12 日召开的展前新闻发布会上宣布 SEGA 将于 99 年 9 月 9 日，以 199.99 美元的价格发售附带 56K 小"猫"的 DREAMCAST（看来世嘉这次是要真的玩命了，发售计划中那么多的 9！……只是希望性能接近电脑的 DC 不要染上千年虫这个世纪绝症）。零售价格是人们已经料到的，没有料到的是在这个价格之下世嘉居然还送"猫"。看来世嘉以低价倾销 DC 已成为不争的事实，而且以网络游戏在美国的普及程度，索尼是否能够顶住成为了当天与会者热烈讨论的主题。世嘉另外的两个大手笔是买下了美国音乐电视节目（MTV）和今年英超亚军阿森纳队的赞助权，看来欧美的玩家们将在 SEGA 和"洋葱圈"的狂轰乱炸（美国人的一贯作风）下度过一个难忘的暑假了。

但就在 STOLAR 话音未落、余音绕梁之际，久未谋面的任天堂居然也发出了声音。5 月 13 日，任天堂宣布与蓝色巨人 IBM 共同开发采用松下 DVD 系统的新一代主机，并宣称其性能决不逊于 PS2。虽然任天堂在是次新闻发布会上没有展示任何新主机的有关物件，虽然人们对于 IBM + 松下的实力仍有怀疑，但是对于任天堂这只并未瘦死的骆驼，总还是小心一点为好……与会者中有不少开始为世嘉忧虑起来，还有一些更是为 DC 唱起了挽歌……

索尼似乎处变不惊，既没有惊天动地的展前宣言，也没有激动人心的赛前动员，一切都在不言中，我是索尼我怕谁……

开 展

正式开展的时间是 5 月 13 日上午 10 点，早上 6 点便赶到会场的工作人员已经开始了紧张的准备工作，会议中心门外的广场上汇集着越来越多的人群，人们按奈不住兴奋的心情……那一刻终于到来了！

如果拿洛杉矶会议中心的 E3 和去年上海展览中心的 AM 秀相比，上海 AM 秀简直就是小巫见大巫，这是比较客气的谦辞——确切一点的说，连巫也算不上。参加大展的数百家公司密密麻麻地堆积在大小相似的三个展厅内，其中最引人注目、人流最踊跃、看上去最热闹的，自然是位于西厅（WEST HALL）的三巨头：索尼、世嘉和任天堂。

索尼

PS2

索尼的展台是三家公司中最大的，吸引的玩家也最多。对于索尼，人们最关心的并不是 PS 又有什么大作出现，而是希望能够一睹 PS2 主机的神奇风采。说来也许令人无法置信，我居然在展览会上玩到了 PS2 的游戏！！

"GT 赛车"（PS2 版），想不到吧！这么快（其实并不快，为了体会一下未来最强主机的感觉，我足足排了 1 个多小时的队！！）便能够玩到 PS2 的游戏，确实有点出乎人们的意料，也许索尼想籍此打消人们对其新主机的顾虑。供试玩的 PS2 版"GT 赛车"，赛道与操作感与 PS 版完全一样（！！），赛车则是新加的。人们在对 PS 水平的夜景画面发愣的同时，也对无论是清晰度还是光泽感都远远超过片头 CG 的车身实时投影演算效果乍舌——赛道上和赛道边所有的灯光和景物，居然都能够相当漂亮的投射在锃光瓦亮的车身上！！这种即时演算的效果我还是第一次亲眼看

到！与 DC 游戏有很大不同的是，PS2 的发色数似乎更为理想，游戏的色彩显得非常浓烈，画质相当华丽。

对于赛道的问题，PS 方面的工作人员解释说因为时间的关系，所以赛道全部采用 PS 数据，效果不好是可以理解的。但是这是否意味着 PS2 的软件开发没有那么容易呢？想当初 DC 正式宣布时所做的"巴比伦塔"，两个程序员只用不到一周就完成了。而 PS2 只是单做一根赛道，似乎不应该这样粗枝大叶吧？而且只有一辆车的画面，似乎也远远不能说明问题……在尝试过 PS2 之后，疑问不是消失而是更多了……

很多人都急着想知道 PS2 的主机是什么样子吧？让我来告诉你们……我也不知道！整套设备被隐藏在一个巨大的金字塔模型中，除了仙人掌和古埃及人外什么也看不见，一付神秘莫测的架势。看上去，PS2 一定还没有成型的主机，虽然索尼的工作人员并不愿正面回答我的问题（而且持枪的保安一直用怀疑的眼光望着喜爱刨根问底的我），但光从表面上来看，金字塔内部该是有几套不同的设备连接在一起的，不然没有必要弄那么大的掩饰……啊，对了，还有手柄。既然是试玩版，总能够一窥 PS2 手柄的芳容了吧？……不能！供玩家试玩时用的 PAD，是标准的 PS 振动手柄（DUAL SHOCK）！！很失望吧？看来索尼为了保密还是下了不少苦心的。不过这至少说明了在未来，PS2 是可以接用原 PS 手柄的（或许就使用原来的手柄也未曾可知）。

展览上并没有发表其他有关 PS2 的消息，只是不停地放映那些人们已经耳熟能详的 DEMO 画面，这不免让玩家有点失望。不过毕竟能够见识到实实在在的未来水准的游戏，到底也不算太亏。

PS

会场中展示的 PS 游戏差不多有 200 来个，对中国玩家来说，其中只有不到四分之一的游戏算是新的（鬼子真可怜！居然连 R4 都没见过！！），在这些游戏中，又有哪几个可以引得起国内玩家兴趣的呢？……

恐龙危机（DINO CRISIS）

CAPCOM 今年两大巨作之一，一改 PS 惯用的二维场景、三维角色系统，而更换成了全三维的场景。据 CAPCOM 的工作人员宣称，他们要用这个游戏挑战 DC 版的"生物危机・代号维罗尼卡"！从实际效果来看，虽然发色数方面确实少了一点，不过以阴暗色调为主的画面还是显示出了 PS 的实力，比之"SILENT HILL"更上了一层楼（杀 DC 版还是心有余而力不足）。令人感到意外的是，游戏的速度相当快，恐龙进攻时的爆发力相当惊人，主角稍有不慎便容易遭到袭击，这与同公司的前作"生物危机"系列大相径庭。此外，恐龙的身躯非常巨大，以 PS 的能力居然可以得心应手的进行全三维化的处理，令人不得不佩服 CAPCOM 的水平。据说这个游戏将在今年 9 月发售。

生物危机 3（BIO HAZARD 3）

原本有消息称，"BIO 3"将会在 PS2 上推出，没想到 CAPCOM 还是杀了一个回马枪。平心而论，这个系列的第三作在画面上的提高还是不少的，人物显得更加丰满真实，僵尸的动作和出手也变得更快（还有不少僵尸会突然从废弃的建筑物或汽车内冲出来），实写和即时处理的画面也结合得比以前更好。不过系统在整体上的改进并不大，玩家（至少对我而言）未必会对之有多大的兴趣。况且这样的游戏日益繁多，人们也早有厌倦之心了（奇怪的是美国鬼子似乎一个个都是嗜血狂徒，对此分外着魔）。该游戏的发售日定在今年年底。

GT 赛车 2（GRAN TURISMO 2）

久闻大名，今日终得一见……一见之下感觉却不过而而。如果这也算做是"GT 赛车"的 2 代的话，"山脊赛车"系列每一集的显著改进大概就可以算做 PS2 与 PS 的比较了。除了增加了一些名车之外，游戏的画面、音乐及开车的感觉与前作没有任何变化！！这简直太不把玩家当人了！我们需要的并不是一本光碟版的名车大全！！对"GT2"的失望源自于展前 SONY 的自卖自夸，说什么 GT 一代仅发挥了 PS 主机 75% 的能力，说什么续集要比前作有更明显的变化……事实再一次教育了我们千万不可轻信美国鬼子的甜言蜜语。

寄生前夜 2（PARASITE EVE 2）

完全没有想到居然能够看到这个游戏的演示，虽然只有短短的 10 多秒。自从去年看朋友打完了这个令人呕心的游戏之后，我几乎已经忘记了这个 RPG 的存在。在大会散发的介绍手册上，"寄生前夜"的大名赫然在目，但我却以为这只不过是又一碗给倒霉的美国鬼子品尝的冷饭。如果不是在史克威尔摊前多停留了一会（主要是想看看 PC 版的 FF8），如果不是身后的美眉大叫了一声"PARASITE EVE 2！！"，我肯定就要错过这个稍纵即逝的机会了。

说是演示，实际上只是一段短短的片头 CG 回放，大意是说在不久的将来，致命的电脑病毒摧毁了美国（？）的网络，引起一片混乱。而就在这个时候，神秘的女主角再次出现……画面是典型的史克威尔风格，相当华丽，但是具体内容到底会是什么，仍然一概不知。工作人员也不愿回答任何有关的问题，实在令人失望。

其他 PS 游戏

给我留下比较深刻印象的 PS 游戏，还有明日帝国（007 系列）、WU－TANG、CRASH TEAM RACING 等，但对于游戏阅历比较丰富的中国玩家来说，这些作品也没有什么过于值得夸耀的。比较令人欣喜的是不少软件公司仍然非常看好 PS 的前景，所以花费不少精力开发了新的游戏引擎，很多新作品最大限度的发挥了 PS 的能力，并对原有的不足加以精心掩饰，从而使游戏的画面效果达到了很高的水平，有些甚至与 N64 非常接近（如明日帝国、古惑狼赛车等），看来 PS 的玩家是最有福气的，未来 1 年里仍然能够享受到不少优秀的作品。此外，在 UBI 的摊位前意外的见到了来自中国的游戏开发人员，因为时间的关系没有能够对他们进行采访，但是他们的到来无疑为今年的 E3 添上了浓重的一笔，也令人对中国游戏业的未来产生了美好的遐想。

世嘉

DC

今年是 SEGA 的命运之年：高达 4 亿美元的亏损、DC 的发售、试图挽回旧日帝国的威望……玩家希望看到一个全新的世嘉，但是似乎又看不清楚。本届 E3 上世嘉为 DC 所做的努力不可谓不大，展出的 45 个作品中，也有不少确实可以算做佳作。

灵魂能力（SOUL CALIBUR）

我第一个目标就是找到这个具有百万实力的巨作。展示的 DC 版已经差不多完成，所有的人物都可以选择，只是看不到片头、片尾，不知动画是否有前作那般出色……游戏中的画面简直是——太出色了！出色的令人感觉有些奇怪——同一旁的街机相比，DC 版好象是另外一个游戏，而这个不同似乎并不能够用 150% 移植之类的话来解释。显然，NAMCO 是利用 DC 的能力对"灵魂能力"进行了全新的包装，看得出来这是寄托了他们新想法的用心之作。

玩起来的感觉，因为 DC 手柄的关系而觉得有点不习惯，但是画面是非常流畅的。DC 的能力居然强大到可以把刀刃的反光描绘出来，实在令人感慨。至于地上的落叶，也真的如传说中那样会随着角色的动作而飘动，其细腻的程度使人吃惊。

人物造型方面，身体巨大和衣着复杂的大汉似乎塑造得更为真实，但是女性角色的肌肤感就有点欠缺，腿部的线条还有点生硬，衣角和头发等细节倒是很自然。

与街机版相比，角色胸部的喘动效果没有在 DC 版上展现出来。不过一旁的工作人员告诉我，NAMCO 正在考虑把这一特效补充进去，同时还可能扩大到身体的其他部分（譬如臀部）。至于发售将肯定放在 8 月初（目前定在 8 月 5 日），从公司的角度来讲，他们希望这个游戏真的能够上百万，但实际是否能够达到这个目标心里也没什么底，毕竟 DC 是一台全新的主机。而如果这个游戏不能达到理想的效果，南梦宫对 DC 的兴趣也会有所降低。他没有对南梦宫是否发售其他 DC 游戏作任何评价。

莎木

"莎木"是 DC 今年第二个重头戏，但是这次展览会却没有显示出世嘉对它应有的重视。E3 上展出的"莎木"除了一些动画之外，只有 QTE 战斗和"人头秀"两项。

所谓的 QTE 战斗，正如我一直所担心的，确实比较无聊。展示的情节发生在一个小酒馆里，男主角似乎是要救出困在酒馆里的女伴，要与流氓进行一番打斗。在游戏开始时，画面上会出现提示玩家动作的按键（有点象"DYNAMATE DECO"（暴烈刑事）中过场的系统），玩家必须按照提示尽快地按下指定的方向键或其他按钮。如果成功，主角会以相当漂亮的动作避开或击倒对手（平心而论动作真的是很漂亮），但失败就会挨打。令人奇怪的不仅仅是这种无聊的操纵系统，还有秩序井然、挨个轮番上阵挑衅主角的小流氓（原来"莎木"也患上了中国电影惯有的毛病）。说实在话，这段演示令人感到非常失望，不知为何世嘉没有能够展出即时作战的片段？

"人头秀"倒是显露出了世嘉的真实水平：女主角的头部特写完全是

以多边形实时演算而成，嘴唇上口红的质感、眼波的流动和头发的飘动都非常真实，口型则与所说的话完全符合。如果单以这个效果来与索尼永濑丽子那段演示画面相比，DC完全可以与PS2打个平手(甚至略略超出)。不过之后的壮汉和老人的脸部特写就稍逊一筹了，特别是老汉狂笑时嘴部感觉非常僵硬，而且光感太明显，使皮肤有上过蜡的不真实感。

据说莎木第一章"横须贺"要花大约70小时才能玩光所有的内容，但是若是单单完成主线的话便只需要差不多20小时。号称世嘉投资最大的这份巨制鸿片，由于采用了现在世界上最先进的技术，目前的耗费已超过了60亿日元(合美元5千多万)！这虽然包括DC程序库的开发费用，但不要忘了世嘉去年还亏了3亿多美元呢！把全部实力都投到一个看不到收获的游戏中(还是第一部)，真令我担心世嘉未来的命运。万一"莎木"不能成功……我实在不愿意想下去了，但是现场看到的展示又不得不使我担心，唉……

会场上散发了一些"莎木"的原声音乐碟以及VMS中的迷你游戏，我去的比较晚，没有福气拿到。但是在展示区内时不时地可以听到那幽怨浑厚，衬以二胡的主题曲。选择这个悲凉的旋律，不知是喜还是祸？

REDAY 2 RUMBLE

之所以要介绍这个游戏，是因为ACCLAIM这原本不起眼的作品，居然获得了美国鬼子的一致好评——甚至被评选为DC在E3展上最出色的节目！

老实说，我对这个拳击游戏并没有什么兴趣，不过画面总的说来还算不错。人物被击中后的表情非常有趣，肌肉的弹性也相当夸张，在几个版本中算是最好的一个。DC特有的高解像度具有明显的优势。

ACCLAIM另一个大作：真人快打黄金版，也是令人失望的作品。在展览之前曾经传出消息，称这个"真人快打"将会如何如何出色，每个角色将使用3000个多边形，云云。但是实际一看，却仍然是换汤不换药。三维场景二维的游戏，不知道为什么还要使用多边形？还象原来那样用实写影象大概也不错吧？！

其他DC游戏

由于是在美国展览，故而体育类的游戏占了比较大的份额，SEGA SPORT做的NBA和NFL 2000都还算过的去，有点实况电视转播的感觉，但是因为没有我最喜欢的足球，所以并不能使我驻足(真希望KONAMI能够推出DC版的WINING ELEVEN啊！)。其他同样受到欢迎的游戏则大多是中国玩家已经熟悉的东西：死亡之屋2、蓝刺、索尼克大冒险、GET BASS等等。比较令人吃惊的是KONAMI，一方面小岛秀夫明确表示了没有推出DC版"METAL GEAR"的可能，另一方面则散发了开发中DC版"恶魔城"的画面。该游戏据说将随主机一起于9月9日在美国发售，此游戏是全三维的，人物形象刻画极为细腻，其效果之卓绝把PS和N64的同名作品远远抛在了脑后。CAPCOM的"生物危机·代号维罗尼卡"也有展示，画面是好了很多，但似乎并不怎样出色。

从会场的气氛来看，世嘉是力图创造一个全新面貌的。然而业界对此并没有太多的期望，人们的目光似乎更多地注视在PS2和重新崛起了的任天堂身上。

任天堂

N64

这个主机在亚洲的发售凄惨无比，在欧美却大受欢迎，甚至可以同PS的辉煌相媲美。虽然不太喜欢任天堂现在的游戏，但是"超级大金刚64"还是吸引了我的目光。全三维版的大金刚，采用的技术显然远远超过了当初的"马里奥"，游戏的感觉也不错，相信会是一个好游戏(也相信不会有多少国内玩家有兴趣)。此外，CAPCOM在N64上推出的"生物危机2"也一度使我驻足，然而换成了N64版本之后，画面的提高却令我感到有些异样和不自然。毕竟卡带和N64的能力有限，缺少了精美的CG动画，效果总是差了不少。

说到CAPCOM，就不能不谈谈它在E3上展示的几个彩色GAME BOY版游戏：1942、大魔界村、生物危机(！)、街霸ZERO(！！)，没想到在GB上居然还能看到这些东西吧？前两个节目是非常适合彩色GB的游戏，而后两个巨作的卡通版，虽然画面效果不能与原作相比，但是玩起来还是蛮有趣味的(BIO甚至还有那么一点恐怖感！！)，若是在国内出现一定会吸引不少玩家的。

较为轰动的任天堂游戏还有即将随电影同时发售的"星球大战 前传之飚车王"。按照我个人的意见来看，这完全是依靠电影促销的哗众取宠之作，虚拟的空中飞车速度感很强，但是却没什么太大的意思，不过却是真的吸引了绝大多数头脑简单的老美。而在N64上推出的三维版"C&C"和"STAR CRAFT"倒是非常有趣，但是不知这些游戏如何连网对战？同样给我留下深刻印象的是UBI的RAYMAN 2，这确实是一个精雕细琢的作品，画面效果甚至不低于DC版(而且不需要读盘)，是近来少见的AVG大作。

展前宣布的任天堂新主机并没有显露尊容，64DD也不见踪影(据说是有展出的，但我没有看到)，任天堂似乎给人一种续势待发的感觉，其后势不容小窥。

总评：一杯白开水，一碗豆腐脑

吸引了数十万玩家的世纪末E3展，居然给我留下了这样一个印象，绝对是包括我本人在内都始料未及的。就在我背着双肩包、跨入洛杉矶会议中心门口的一刹那，我还对本届E3展充满了幻想和期待，那展览又为什么会让我如此失望，甚至感到没有什么值得留恋的呢？

软件似曾相识

可能是来自于世界上最大D版游戏市场的关系，我对展览会中的绝大多数游戏都没什么兴趣——一般的中国玩家差不多都已经玩过或者至少看过了，没有什么新鲜感，展览会自然要打折扣。此外，新作的水平也大多在意料之中，其中还有不少对亚洲玩家来说也许毫无游戏感可言的东西，自然也让我提不起兴趣。也许，中国玩家并不需要什么国际性的家用软件大展吧？国内市场上的那些"阿尔法"、"贝塔"版软件也足够开个新作博览了吧？这大概是我对E3失望的主要原因。

缺乏震撼新闻

跑新闻是我此行的目的，但此行并无什么新闻。世嘉的行动早已为人所知，任天堂新主机干打雷不下雨，索尼根本就是按兵不动。本来传说EA或者史克威尔会在E3上宣布加入世嘉，结果也被证实是谣言……新的不来，旧颜仍在，叫我如何打得起精神头？这次E3，大概是我所参加的最没有激情的展览了。

世纪末的全球大展，就在我的万分失望中落幕了。人们相约明年再见，我却把目光集中到了今年9月的东京游戏展上，那时任天堂、索尼该有所动作了吧？世嘉已经发售了欧美版DC了吧？到那时也许才会有真正的新闻呢！

总觉得，游戏是亚洲人的专宠，欧美玩家并不能明白游戏的真谛。这次美国之行只不过加深了我这一印象而已。

E3　花　絮

索尼对待模拟器的态度已是众人皆知，但是谁也没有料到它居然真的在E3展上对BLEEM！动起了手。开展当天，正当BLEEM！兴致勃勃地将模拟器与PS软件在摊位上作着比较的时候，索尼领来了E3官员要求查封BLEEM！的展台。有道是胳膊拧不过大腿，E3也得看着索尼的眉眼行事。所以尽管没有什么道理，BLEEM！还是只能撤展了事，只是这一幕全被围观的几百玩家看在了眼里，心中对索尼平添了一番恶感。

美国游戏展上的女孩同日本展览会上不太相同。日本女孩大多喜欢扮演游戏中的角色，但美国女孩却喜欢打扮的象真正的SHOW GIRL，其中EIDOS的游戏女郎更是艳丽惹火，从这里也能看出一点东西方文化的差别吧？

世嘉的工作人员似乎对自己的产品信心十足，说话的口气和态度好象已经完全收回了被索尼打下的失地。但是在SONIC的展台边，当我试图进行采访时，一位工作人员却悄悄的说：说真的，我都不知道这次SEGA还行不行，因为我根本就是临时雇来的。本来我要去索尼的展台帮忙。

我对IBM本来没有多大的兴趣，但是因为任天堂事先宣布了与蓝色巨人的合作计划，倒反而引起了我对IBM的注意。然而IBM的展台好找，我却不得其门而入。门口的伙计笑容可掬地请我出示"特别请柬"，理所当然地把我拒之门外。事后传来消息称，IBM在E3上向少数软件商秘密展出了任天堂新主机的画面，这大概就是那扇神秘之门后面的奥秘吧？

会展上有许多礼品赠送，虽然我的手脚较慢，但还是幸运地得到了一件印着PLAYSTATION的汗衫。谁知回到家里一看，老美的身材实在不是瘦小的我可以承受的，只得把汗衫转赠给了老来发福的老妈。老妈背着"PLAYSTATION"满世界晃悠，着实赢回了不少年轻男士的注目。

虽然是玩家的节日，但是参加E3的也并非都是行家。正当我在"莎木"的展台前流连忘返的时候，却听到了背后一对男女的惊呼："索尼的DREAMCAST多厉害！"

关于E3的分析

本刊驻美国特约记者：叶展

E3到今年已经是第五届了。经过去年杂志对它的介绍，使国内的普通玩家对其也有了一定的认识。而据说今年参观E3的国内业界人士有很多，看来E3也得到了中国游戏业界越来越多的关注。毕竟这是一次极好的观摩学习机会！非常遗憾的是五月份本人的毕业典礼和E3的时间正好冲突，因此无缘亲自前往。但龙哥还是要我写一点关于E3的文章，特别是带分析性质的。这对我来说可作了难！还好现在是信息社会，报纸杂志、INTERNET、E－MAIL、电视广播等各种媒体各种消息铺天盖地，不至于完全抓瞎。因此下面的文章主要是综合了从各渠道获得的E3相关信息，从分析业界现状和将来趋势的角度来组织的，而不是对E3具体事件的陈述或某个展馆的介绍。

E3 前瞻篇

在例行的开幕座谈中，几位特邀发言人就游戏业的现状和未来发展趋势各抒己见。座谈围绕着以下几点：

1、游戏业和传统娱乐业

几位特邀发言人都强调游戏产业对社会各方面正产生积极的作用，并且将在一定程度上变革传统的娱乐和计算机产业。他们认为游戏正在成为娱乐业的主导，和好莱坞电影业和电视广播业相互影响相互渗透。游戏给传统娱乐业带来的变革体现在它将传统的故事情节和角色刻画集成到一个交互式的计算机软件环境中，体现了一种全新的娱乐模式并发展了与之配套的新的表现手法和方式。正如爱森斯坦的电影《战舰波将金号》标志着类型电影作为一种全新娱乐模式的诞生一样，游戏也早已成为一种独立的娱乐模式。游戏业的产业规模已经超过了好莱坞，并且正在和INTERNET产业融合，将给电视业以更大的冲击。也许在不久的将来，电视上的各种肥皂剧和娱乐节目将成为观众可参与的完全交互的呢！

2、游戏业和信息产业发言

人们一致认为游戏业的发展推动了信息产业的发展。游戏业带动了计算机技术在诸多领域的革新和发展，如人机交互，图象，多媒体，高性能硬件等。SEGA DREAMCAST和SONY PS2的推出更使游戏机第一次具有和个人电脑相近的性能，并且具有INTERNET上网功能。象PS2的性能更达到了PⅢ的三倍以上。

3、游戏业对网络重视严重不足

几位发言人指出目前游戏业整体对网络的巨大潜力重视不够，大部分公司的决策者都采取观望态度。他们警告：网络将极大地改变游戏业和游戏本身，对现有的商业运作和市场格局产生重大影响，正如我们在前几年已经看到的网络对个人电脑业的影响一样：谁在这个转变中踌躇不前，谁就将失去机会和现有的市场分额！今后10年将是网络改变游戏和游戏业的10年！

4、游戏业企盼新的商业模式

现有的游戏业的商业模式并非十全十美。游戏业可以从PC硬软件业或其他产业中吸取新的思路和方法。象操作系统领域的LINUX现象，通过公开源码自发形成开发群体改善软件质量。又有人提出让玩家自己改动游戏内核或增加新功能。这些都能给游戏业带来积极的创新机会。

E3 硬件篇

新一代主机大战渐露端倪

随着任天堂在E3开幕前紧急披露其新主机的有关消息，新主机大战已成山雨欲来风满楼之势。综合三巨头在E3上的表现，给我们的感觉是：SEGA是背水一战，SONY已亮出底牌，任天堂接招略显仓促。

SEGA——背水一战

SEGA的现状

虽然在E3上DREAMCAST的宣传搞得有声有色，但透过那些卖劲的吆喝的背后，我们看到的是SEGA面临的严峻形势。从财务方面来说，SEGA连续第三年严重亏损。SEGA发言人承认，因为街机业务不景气和SATURN主机的"善后"处理费用，公司去年亏损了3.5亿美元。SEGA在去年年底令人惊讶地拒绝付给其股票持有人年终红利，这是自公司1988年上市以来第一次出现这种情况。这说明SEGA的经营状况确实令人担忧，特别是和任天堂和SONY去年良好的赢利状况相比。而据估计今年，即1999年4月到2000年3月的财政年度，亏损额还将达1.6亿美元。这主要是由于今年DC在美国和欧洲的发售需要大量的资金做宣传，据证实用于广告宣传的金额高达1.4亿美元。另外SEGA今年还要在网络业务上投资4千万美元。SEGA在今年还将为1000名员工的提前退休付出2千万美元，这实际是变相裁员。莫非SEGA也要学前苏联休克疗法，长痛不如短痛？总之，这些费用加起来使得今年SEGA的财政状况前景暗淡。而从销售状况来说，从去年11月发售至今年3月，SEGA没能完成发售100万台DC的既定任务，而DC游戏软件销售也相应疲软，1998/1999年度的销售量为300万份，远远没达到预定500万份软件的计划。在最近的几个月，DC的销量甚至落在PS之后。这一切都迫切需要改善。SEGA的主管们在接受采访时都一再强调他们还是乐观的。但在PS2和任天堂新主机的强大阴影下，大部分业界分析家对SEGA都不那么乐观，不少人甚至认为即使DC在美国获得成功，其充其量也只不过使SEGA度过财政危机，在家用游戏机市场艰难地生存下来，而获得主机大战胜利的机会极为渺茫。大部分人认为胜者将在SONY和任天堂之间产生。

SEGA的策略

分析SEGA目前的策略，我们可以看到SEGA对DC在美国的发售寄与厚望。如果DC在美国获得成功，则SEGA可度过目前的危机，生聚教训以图卷土重来。而如果DC在美国失败，后果也许就是SEGA黯然退出家用游戏机市场。SEGA目前真是背水一战！目前公司的全部工作都是围绕DC在美国的发售而展开的。据称，DC发售时将有15款左右的游戏上市，超过以前任何主机在美国发售时可供选择的游戏数量——几年前PS在美国发售时只有8款软件可供选择。可以说DC的首发软件阵容是足够强大的。另外人们认为DC在日本发售时出现的那些问题，象极不应该出现的VF3和SONIC中的BUG等，现在应该早就去掉了。因此首发软件的质量是有保证的。另外很值得注意的一点是SEGA已经确认DC在美国发售时会附加MODEM，看来INTERNET将在SEGA的战略部署中起一定的作用。虽然目前还没有专门针对MODEM的游戏出台。SEGA的市场宣传计划包括：赞助1999年度全美MTV音乐电视奖颁奖晚会，晚会将在1999年9月9日举行，这一天正好是DC在美国的发售日！斥巨资买下各电视台的950个广告时段，从今年7月到明年3月进行连续的广告轰炸。和电影明星施瓦辛格（《终结者》系列主演）合作摄制了几分钟的插播短片，在全美影院放映。所谓插播短片就是长度为几秒到几分钟不等的，以广告宣传为目的，在正式电影放映前5分钟内插播的片子。插播短片一般采用蒙太奇手法，注重声光效果，力求达到煽动效果。

人们对DC的反应

从E3上人们对DC的反应来看，很耐人寻味的是硬件销售商和第三方软件开发商对DC的态度截然不同。接受采访的硬件销售商们对DC在美国发售都持积极态度，而第三方软件开发商们则对DC持悲观态度，他们普遍看好PS2，认为虽然今年年底的销售旺季DC会独领风骚，但长期来看PS2会最终获胜。其实硬件销售商和软件开发商对DC的不同态度很容易理解：硬件销售商只注重眼前利益，他们不管DC能存活几年，只要DC今年圣诞节销售旺季卖得好，他们能赚一笔快钱就行了，赚一笔是一笔。因此他们对年底DC的发售较热心。而软件开发商们则注重长期利益。因为一旦投入某种主机的开发，要经过很长的时间才能逐步获得利润。

从投入对新主机的开发预研到开发出第一部作品，大概要1－2年的时间。然后逐步将主机性能吃透，开发出几个大作，又要1－2年。

因为是长线投资，因此他们更注重一个主机从长期看是否会成功，能在市场上存活几年。如果 DC 只是在今年年底很火，而到明年或后年马上要被 PS2 击败的话，现在投入巨额资金启动 DC 的开发就很不合算。由此看来长期困扰 SEGA 的缺乏第三方软件开发商支持的现象还要在 DC 上重演！

SONY——底牌已出

对 SONY 来说，由于在三月份已经把 PS2 的具体技术资料公诸于众，并且进行了性能演示。可以说，它的底牌已经完全亮出来了。而我们要关注的是其下一步的具体动作。目前 SONY 管理层所面临的最大挑战是如何说服如此庞大的 PS 用户群更新换代到 PS2 上。众所周知，主机换代是游戏机生产厂商面临的最棘手的问题，而 SONY 在这方面恰恰没有任何经验。而从本届 E3 来看，SONY 对此还是有所准备的，而它的某些作法也是标新立异的！

PS 展台，软件唱戏

尽管 PS2 已经公布，但在本届 E3 上唱主角的明显是 PS 而不是 PS2。对 PS2，SONY 没有任何新的消息公布，象价格、外观等一概守口如瓶。SONY 的展台明显被 PS 的软件所垄断，整个的宣传是围绕 PS 的新游戏进行的。在本届 E3 上 SONY 的展台上 PS 的大作超大作竞相辉映，象 Gran Turismo 2，Spyro 2，格兰蒂亚，星海传说－第二个故事，泰山，Um Jammer Lammy 和 SQUARE 的最终幻想 8，前线任务 3，寄生前夜 2 等等。可以说 PS 软件水平之高数量之众，在今年后半年将达到一个高峰，也成为 PS 抵消 DC 硬件性能优势的重要手段。SCEA 的总裁还强调目前 PS 的软件开发和销售还是有利可图的："由于 PS2 具有向下兼容性。因此，对软件开发商，发行商，以及最终用户来说，目前在 PS 及其软件上的投资是有保证的，是不会迅速贬值的。投资 PS，就是投资未来！"

一个公司，两种主机？

许多人对 SONY 目前还在不遗余力地宣传 PS 感到不解，对此 SCEA 的总裁解释说："本届 E3 我们的重点还是放在 PS 上！而在将来我们还要继续宣传 PS！"看来 SONY 并不希望让 PS 在 PS2 刚一推出时就退出历史舞台。SCEA 的总裁接着指出："如果你现在到商场去，你还会在柜台中看到超任这种'过时'的主机，还有人在买它的游戏。我们认为，对美国市场来说，'过时'的主机还是有足够的生存空间。我们的设想是 PS2 一开始推出时，铁杆玩家会第一步跟进。而一般玩家可能还是倾向于 PS。这样针对不同类型的玩家，PS 和 PS2 起码可在市场上共存一段时间！"看来 SONY 十分希望 PS 和 PS2 能和平共处一段时间，PS 针对初级玩家，PS2 针对高级玩家，PS 低价倾销，PS2 保持较高价位，PS 提供最大数量的软件，PS2 保证软件质量，两者互相促进而不是互相竞争。这种想法是很不错的。但实际是否能如人所愿还要到将来才能知道。至于有人曾提出口号，说什么希望"每一个家庭的卧室中都有一部 PS 和一部 PS2"，就似乎有点太天真了！

软件——SONY 的强项还是弱点？

在 E3 的展馆里所遇到的大部分软件开发商都表示目前已把开发工作转移到了 PS2 上。看来 PS2 的软件支持是不用愁的。但人们同时也越来越感觉到 SONY 太依赖软件，特别是第三方软件开发商提供的游戏软件了。自主开发软件的缺乏，或者说自主开发的大作、超大作的缺乏可以说是 SONY 目前的唯一弱点。虽然 SCEA 也花费了不少力量开发了一些软件，其中也不乏成功之作。但和任天堂自主开发的那些超大作，如"MARIO 64"、"塞达尔 64"等相比，确实是小巫见大巫了。通过研究去年的 SONY 和任天堂的赢利状况我们可以看出，任天堂通过自己开发的游戏赚取了巨额的利润，而 SONY 只能通过从第三方软件开发商的收益中提成，利润自然较薄。这也是为什么 N64 卖得远远不如 PS，但任天堂却还能站稳脚跟，被 SONY 打而不倒的一个原因。业界曾有更极端的说法："只要 NAMCO 和 SQUARE 连续 6 个月不推出新软件，SONY 就够受的了"！这种说法虽然比较极端，不过也说明了一些问题。

模拟器——SONY 的助手还是敌人？

PS 的模拟器软件是最近惹得沸沸扬扬的一个事情。SONY 虽然败诉了，但并未放弃和开发模拟器软件的公司的斗争。而且据 SONY 的正式消息称 SONY 跟模拟器誓不两立，SONY 这次"玩"定了。不把开发模拟器的公司斗垮决不善罢甘休。为了化解 SONY 的攻势，开发模拟器软件的公司最近又提出了一种说法："SONY 实际上是靠软件赚钱的，与硬件的薄利甚至赔本倾销相比，软件利润才是 SONY 的命脉。而软件利润主要来自于第三方游戏软件发行的提成。那么就是说游戏软件卖得越多，SONY 获利就越大。而我们的模拟器使广大的 PC 用户能在 PC 机上玩 PS 软件，使 PS 软件伸沿到家用 PC 领域。这样一来只会促进 PS 软件的销售，从而使 SONY 从软件提成中获得更多的利润。SONY 告我们真是太没道理了！我们实际是帮 SONY 的！"

对此 SCEA 的总裁断然否认，声明 SONY 认为对知识产权的尊重要比对蝇头微利的获取更重要，SONY 将和模拟器斗争到底！

任天堂——仓促接招

新闻发布会颇显仓促

本届 E3 上最惊人的莫过于任天堂新主机的消息了。在 5 月 12 日的新闻发布会上，任天堂向媒体介绍了其下一代主机的一些情况。但这些信息是非常不完整的，可以说是支离破碎的。

和 SONY 的 PS2 新闻发布会相比，我们可以看到两个公司的新主机都是没有最后定型就抛头露面了。但 SONY 起码有 PS2 的原型机——几块电路板连在一起演示了一些挺唬人的画面。而任天堂这次什么都没有，只是两肩荷一口，几张白纸！俗话说口说无凭，眼见为实，新主机的新闻发布会没有演示，其信服度便大打折扣，宣传效果更显得苍白无力！总令人怀疑这新闻发布会是在 PS2 的压力下仓促举行的，任天堂东西都没准备好或者还拿不出手就不得不上台了。

"海豚"身外的重重迷雾

任天堂的新主机的代号是海豚，这并不一定会成为主机最后的名字。目前已经知道它将搭载 DVD，具有 INTERNET 上网能力。令人怀疑的是本次新闻发布任天堂给了一堆数据，什么 400MHZ 的 CPU 等等，并以此为卖点大吹特吹，但对目前人们最关心的主机的三维图形处理能力及采用的相关技术则只字不提！甚至连 CPU 的浮点运算能力都没有透露！这一切令人疑惑顿生：为什么偏偏漏掉这么重要的数据？是任天堂在有意遮掩么？任天堂在遮掩什么？对此人们有两种解释。其一是任天堂将不采用现有的基于多边形的三维技术，而采用 NURB 曲面技术。对 NURB 来说，其性能指标和以多边形为基础的技术所采用的指标是不同的，因此不具可比性，也就没有必要列出传统的性能指标如每秒 POLYGON 数等。这是一派人的观点。另一种截然相反的观点是任天堂没有列出三维性能指标的原因就是因为其新主机还在研制中，它到目前为止还没有达到 PS2 的水平，即每秒 6 千万左右。因此任天堂无法把其具体的性能指标公诸于世，以免徒落羞辱。当然任天堂会在今明两年加班加点进行研究，最终主机的性能肯定会比 PS2 略高。现在只有遮掩一下了。我个人比较倾向于后一种观点，因为在今年年初的一份较权威的杂志上曾有文章披露：任天堂的研制小组在去年年底才达到每秒 1 千万 POLYGON 的水平，这比 PS2 确实是有一定差距的。当然要真正破除笼罩在海豚身外的重重迷雾，我们只能耐心等待任天堂的下一次新闻发布会了。

发售日已定，绝对凑热闹

与对性能数据的遮遮掩掩相反，任天堂对新主机的发售计划倒是毫无保留。据称：新主机将于 2000 年底在全球几乎同步发售！而这正是 PS2 在美国发售的日子，看来任天堂是不准备再让 SONY 在美国出先手了！我们有理由相信：2000 年年底将成为游戏史上最热闹的时刻，真正的两强相遇，究竟谁能胜出呢？

第三方软件开发商的抱怨

目前有一家软件开发商向新闻界抱怨说和任天堂谈新主机游戏的开发事宜时困难重重。任天堂跟他们说任天堂将只授权其它三家软件商为新主机开发游戏？！这条消息目前还没有得到任天堂公司的证实。如果确实的话，那说明任天堂和 SONY 的商业模式的差别将越来越大。

任天堂还要坚持少数精锐的策略。对 PS 来说，只有 20% 左右的软件是 SONY 自己开发的，其它都是由第三方软件开发商提供。而对任天堂来说，上面的百分比要倒过来。大部分 N64 游戏是任天堂自己开发的。看来两个公司将在自己选择的道路上坚定地走下去并越走越远最终分道扬镳！

另：任天堂的新主机将不具备向下兼容性！

（待续）

杂说 TALKING 掌机大战第一轮结束 GBC、WS 暂处前列

本刊讯 日本三家公司分别推出的掌机 GBC、WS、NGP 目前正在激烈的竞争之中，从目前的情况来看，任天堂的 GBC 和 BANDAI 的 WS 暂居第一和第二的位置。

由于 GB 早在 89 年就发售了，十年时间打下了稳固的市场基础，所以去年 10 月 GBC 上市以来，就以飞快的速度得到普及，月销量几十万台，(有消息称：GBC 目前已经在世界范围内售出了 1300 万台，但目前没有得到证实)，在三种新上市的掌机中位列第一。除去原有基础的因素外，GBC 在软件方面下的功夫也最大，任天堂的镇山之宝"口袋妖怪"不但风靡了亚洲人，就连欧美也被它的魅力所迷倒。

BANDAI 的 WS 虽然只是黑白掌机，但它比黑白 GB 的灰度多，所以在游戏画面表现上要强于黑白 GB。再加上它售价只有 4800 日元（约合人民币 340 元），所以销量也很不错，BANDAI 公司预计 7 月份 WS 的销量会超过 100 万台(5 月底销量为 65 万台)。BANDAI 为了纪念这个成绩，决定增加三种新颜色的主机，这三种新颜色均为彩色半透明。当这三种新颜色主机推出后，原有的三种金属颜色的 WS 主机将停止销售，今后市面上所有的 WS 主机都将是彩色半透明的。BANDAI 在 WS 的广告中聘请了在日本当红的 15 岁少女青春偶像后藤理沙，也使 WS 深受年轻女性的喜爱，BANDAI 希望到明年三月 WS 的销量能达到 250 万台。

SNK 的 NGP 刚推出时只有黑白版，3 月 19 日 SNK 发售彩色 NGP 后，黑白 NGP 就不再销售。在三种主机中，唯一没有公布销量的彩色 NGP 肯定位列最后，销量不理想的主要原因还是软件问题，SNK 如果不能找到好的合作伙伴，为其推出软件，而仅仅以该公司的几种单一类型的游戏撑门面的话，也许会过早推出掌机竞争的。另外，6 月 1 日，彩色 NGP 开始在美国销售，价格为 69.99 美元（约合人民币 610 元)，与日本相同。彩色 NGP 在美国的销量目前还不得而知。

事件 EVENT SECI 召开表彰大会 PS2 将在秋季展亮相

本刊讯 6 月 9 日，SCEI 召开名为"PLAYSTATION AWARD 1999"的表彰大会，表彰一段时间以来，销量不俗的 PS 软件和制作公司，并纪念 PS 主机在全世界的销量达到 5500 万台(去年为 3000 万台)。

大会上，SCEI 的副会长丸山茂雄说："现在的游戏业界是变化非常快，一年之间局面就会发生很大的变化。回想五年前，我们并没有预料到 PS 现在有这么大的市场份额。我们现在正在展开 PS2 的开发工作，我们会时时记得保持谦虚和每天的努力。"

会上表彰了几十款销量超过五十万份的游戏（具体奖项和获奖游戏见右侧表格)，并举行了发奖仪式。与去年相比，今年销量超过 100 万份的游戏减少了，而超过 50 万份儿不足 100 万份的游戏增加了一倍。除去游戏业不景气的原因之外，游戏者口味日趋多元化时很重要的原因。

仪式过后，SCEI 的社长久多良木健鼓励获奖厂商明年继续努力时说："游戏者都期待着你们像以往那样推出好玩的游戏。"他还表示：现在正在尽最大的努力开发 PS2 主机，并且将在 9 月 17 日的秋季东京游戏展上披露 PS2。不知他所说的披露值得是不是公开主机的外型，我们拭目以待。

金奖(销量在 50~100 万份之间的游戏)
R4·山脊赛车类型 4/NAMCO/1998.12.3
狂热节拍/KONAMI/1998.10.1
勇敢的剑士·武藏传/SQUARE/1998.7.16
世界足球·实况胜利十一人 3/KONAMI/1998.5.28
合金装备·索利德/KONAMI/1998.9.3
陆行鸟之不可思议的迷宫 2/SQUARE/1998.12.23
电气机车前进！2/TAITO/1999.3.18
星海传说·第二个故事/ENIX/1998.7.30
实况力量满贯职棒'98 开幕版/KONAMI/1998.7.23
SD 高达 G 世纪/BANDAI/1998.9.6
沙加·开拓者 2/SQUARE/1999.4.1
麻将/CULTRUE PUBLISHERS/1998.10.22
幻想传说/NAMCO/1998.12.23
街头霸王 ZERO 3/CAPCOM/1998.12.23
怪物农场 2/TECMO/1999.2.25
拉米乐队/SCEI/1999.3.18
FIFA 足球'98·通向世界杯之路/EA SQUARE/1998.5.14
最终幻想 7·国际版/SQUARE/1997.10.2
幻想水浒传 2/KONAMI/1998.12.17
劲舞·革新版/KONAMI/1999.4.10

白金奖(销量在 100~200 万份之间的游戏)
古惑狼 3·徒步，世界一周/SCEI/1998.12.17
电气机车前进！/TAITO/1997.12.18
骰子方块/SCEI/1998.6.18

三倍白金奖(销量在 300~400 万份之间的游戏)
最终幻想 8/SQUARE/1999.2.11

外设 ACCESSORY 64DD 终于决定年底发售 但愿不再是虚晃一枪

本刊讯 就在大家期盼着任天堂下一代主机"DOLPHIN"进一步亮相的时候，已经快被大家遗忘的 64DD 又浮出水面，任天堂决定今年 12 月 1 日发售 64DD。

售价现在还没有公布，但令人吃惊的是：64DD 将可以上网。任天堂公司采用会员制的方式让用户享受网络服务。只要购买 64DD 主机和专用通信卡(包括应用磁碟和扩充内存)，并缴纳一定的会费，就可以享受网上定购游戏、游戏数据交换(包括追加的游戏资料)、玩网络游戏、收看各种电子出版物、数字内容制作工具（如音乐制作工具、游戏制作工具等)、浏览互联网和收发信件等一系列网络服务。

以上公布的内容已经超过 64DD 当初所提供的功能，这是在游戏机日益向网络靠拢的又一体现。SEGA 的 DC 已经走出了一步，SCEI 将要推出的 PS2 也宣布对应网络。其实任天堂一直不太关心游戏之外的花哨功能，但如果任天堂继续放弃网络市场，等到自己的下一代主机推出时再增加网络功能的话，即使东西不比别人差，也许还会导致现在 N64 的状况。这是任天堂最不愿看到的结果。

以下是从 98 年 9 月至 99 年 3 月底半年间，仍然在销售的游戏主机销量。其中最为突出的是 PS(1128 万台)和 GB(977 万台)。

日本
SFC:1709 万台——1711 万台
GB:2007 万台——2397 万台
N64:350 万台——436 万台
SS:574 万台——580 万台
DC:90 万台
PS:1315 万台——1526 万台
NGP:10 万台
彩色 NGP:20 万台
WS:40 万台

日本以外
SFC:3130 万台——3187 万台
GB:4949 万台——5536 万台
N64:1628 万台——1974 万台
PS:2999 万台——3916 万台

其中，GB 的销量为 GB 所有机型(包括 GBC)的总销量。GBC 到 3 月末为止，在日本的销量约为 150 万台。

特报 SCOOP 强打起精神，从睡梦中醒来 SEGA 世纪末软硬兼施

本刊讯　世嘉帝国自从 97 年在次世代战争中败北以来，一直不走运，好消息不少，但坏消息也频频传出。比如去年同 BANDAI 合并失败事件和老社长中山下台事件，SEGA 都受到了非常大的打击。今年，SEGA 仍然在顽强不懈地进行努力。

去年，由于几乎丧失了家用机市场和全世界街机市场的萎缩，SEGA 总共亏损了约 400 亿日元(约合人民币 26.8 亿元)。SEGA 不得不裁员 1000 名，并关闭了日本以外的游戏中心 101 家，以达到截留之目的。裁员在日本是件大事，SEGA 采取的方式类似于国内的提前退休，但 1000 人之中大部分都没有到或者接近退休年龄，很多人还处在壮年时期，正是干事业的年龄。

自从去年入交昭一郎接替社长一职后，老社长中山隼雄就仅剩下了被架空的虚职。前一段时间又传出他已经离开了 SEGA，到另一家与游戏业几乎不沾边的人才交流公司去了。虽然消息未经日本方面证实，但记者认为可能性很大。去年在上海采访中山时，他只是以 JAMA 会长的身份接受的采访，当时就深深感到中山的想法与 SEGA 现在的运作方式由非常大的不同。中山坚持认为游戏主机要在技术上占优势，只有强力的主机才能做出好游戏，而现在的 DC 在技术上显然不如 PS2。既然中山无法改变这个现状，董事会对他的支持也几乎被入交夺走，离开 SEGA 只是时间问题。想到在电玩界曾经叱诧风云的人物落到如此下场，而且他创造的电玩文化又伴随着我们的成长岁月，心中未免感到悲凉。

今年，SEGA 把工作的重点完全放到家用机上，全力推广 DC。预定 9 月 9 日在北美发售的 DC，目前正受到美国硬件销售商们的欢迎，他们预定了 100 万台以上的 DC。SEGA 预计在这个财政年度内，DC 在美国可以售出 150 万台，在欧洲可以售出 70 万台。为了增加日本方面的销量，SEGA 宣布从 6 月 24 日起，日本 DC 的售价将由目前的 29800 日元降价为 19900 日元(约合人民币 1380 元，知道为什么国内的 DC 在 6 月初的时候有降价的现象了吧)，降价将近 10000 日元，降幅高达 33%，比起在美国的售价还便宜。同时，"VR3TB"、"索尼克大冒险"等已经发售的名作将以 1990 日元(约合人民币 140 元)的超低价格发售，以刺激 DC 主机的销量。大家不妨回想一下 95 年，也就是 SS 发售的第二年，那时的 SEGA 同现在的做法有多大的差别。那时的 SEGA 不慌不忙地推出了"VR2"，坐等消费者掏钱来买 SS；而现在的 SEGA，岂止用"拼命"二字就能概括的。

另外，鉴于三家公司分别推出新掌机，使掌机市场正处于高速发展阶段，SEGA 日前宣布加入所有掌机的游戏开发行列。虽然目前还没有具体公布要给哪个主机作哪些游戏，但前一段闹得沸沸扬扬的"樱大战"移植事件仍然是人们关注的焦点。先不论 SEGA 会否真的移植，移植到掌机上(即使是彩色掌机)该游戏原有的效果优势将不复存在——尤其是配音部分，游戏效果会大打折扣的。毕竟掌机游戏就要突出掌机的便携优势，看来若要移植好"樱大战"，SEGA 有必要改变一些游戏的系统。

事件 EVENT KONAMI 不愿与 JALECO 共舞 因为音乐游戏而闹上法庭

本刊讯　6 月 7 日，KONAMI 公司以 JALECO 公司的街机音乐游戏"VJ"侵犯专利为由，向东京地方法院起诉 JALECO 公司，并要求被告终止该游戏的制造和发行。

KONAMI 的著名音乐游戏"狂热节拍"自从去年推出，一直深受玩者欢迎。KONAMI 于去年 7 月 31 日申请了"音乐演出游戏及音乐演出用的演出操作指示系统"的发明专利，并于今年 4 月 30 日得到批准。该公司即以这份专利书的有关条款为依据向法院起诉。

JALECO 公司则表示该公司及全体职员都不能接受这项指控，他们说："我们的街机音乐游戏'VJ'使用了众所周知的技术，而这些技术早在 KONAMI 申请专利之前就已经广泛应用了。说我们侵犯了 KONAMI 的专利不是事实。希望法庭判 KONAMI 起诉无效，同时希望判 KONAMI 的专利无效。"

特报 SCOOP 国家体育总局推广的魔法牌 T・RPG『万智牌』登陆中国

本刊讯　自从 94 年问世到现在短短几年时间内，风靡世界 50 多个国家和地区的纸牌游戏"Magic：the Gathering"(万智牌，港台称为"魔法风云会")已经登陆内地，美国威世智公司 (Wizards OF THE COAST)已经在北京设立子公司，在大陆推广万智牌。

万智牌不同于一般的扑克游戏，它模拟西方神话中的魔法师之间的战斗，利用手中纸牌上的属性不同的幻兽和各种魔法将对手打败，可供两人以上参与。由于万智牌至今已经推出了十套以上的主题，牌面和类多达 5000 种，配合不同的属性，使玩者能够任意组合出无数种套牌，相生相克，乐趣无穷。根据万智牌规则改变的电脑游戏已经由 Microprose、Acclaim 等公司推出，只是不知什么时候才会出电视游戏版。

万智牌每年都举办世界大赛，玩者可以自由参加，每年奖金总额有 150 万美元。目前北京威世智公司也表示将派选手参加世界比赛，详情可查阅该公司的主页 (www.wizards.com)，也可以发电子邮件 (wotcch@public.bta.net.cn)。

★ 5 月中旬，SQUARE 在自己的网站上率先公布了一款新作 A・RPG"DEWPRISM"。玩家在游戏序盘必须确定主人公的性别，从而展开的不同冒险。从现有的资料看，今作的整体风格与去年推出的"武藏传"类似，预定今秋发售。

★ 据未经证实的消息称，CAPCOM 将把"私立法律学園"系列移植至 DC。

★ 原定于 6 月 24 日推出的 PS 版"格兰蒂亚"将推迟至秋天发售，具体日期不详。

★ SQUARE 将于今冬推出 PC 版"FF8"，由于支持 3D 加速卡，所以游戏画面较 PS 版会有所提升。

★ 近日，CAPCOM 宣布 PS 版"乔乔之奇妙的冒险"(FTG)将于 8 月 26 日发售，并且会增加 3 位街机版中没有的原创角色和故事模式。

★ 原定于 7 月推出的"口袋妖怪・金银"由于在调试阶段受阻，推迟至 9 月发售。

★ 据未经证实的消息称，ENIX 计划将"DQ"系列的前两作移植至 GBC，发售日分别定在今年的夏季和秋季。

★ SONY 公司日前宣布，该公司正在开发一项新技术，利用一块可以生成两种波长的芯片，使一个激光头既能读取 CD 数据，又能读取 DVD 数据。此项 SONY 的独家技术将会应用在 DVD 影碟机和 PS2 主机上，不但满足了 PS2 主机向下兼容读取 PS 游戏光盘的需要，而且降低了主机的造价，增加了竞争力。

★ 据源自 INTERNET 上的消息称，SQUARE 将在 7 月 15 推出的"圣剑传说・玛娜传奇"中收录 4 款新作的试玩版。其中将包括预计在秋季发售的"DEWPRISM"和"前线任务 3"，至于另外两款游戏可能是"寄生前夜 2"或"超时空之钥 2"。但同时也有消息称会是一款全新的 RPG"Vagrant' s Story"或者是一款与"FF8"相关的舞蹈游戏。不管如何，还是让我们首先期待 7 月 15 日的"圣剑传说"吧。

★ 7 月 22 日，SEGA 将随着育成游戏"人面鱼"的推出，发售一款纪念版的 DC 主机，主机本身、手柄和 VM 都是白色半透明的，目前价格还没有确定。

★ 预计 2001 年公映的"最终幻想"CG 电影，不但有细致的 CG 画面，而且还配请了许多好莱

坞知名演员为剧中人物配音，目前配音工作正在洛杉矶进行。

★ 近日，WARP 在新闻发布会上将“D2”的发售日确定为今年 11 月 18 日。游戏合计 4 枚 CD，售价仅为 6800 日圆。此外，还有消息称饭野贤治将在完成“D2”的开发工作后退出游戏界！?（可能仅仅是不当制作人，负责行政了）

★ CAPCOM 正式宣布 DC 版与 SS 版“SF ZERO 3”的发售日分别是 7 月 8 日和 8 月 5 日，SS 版对应 4M 加速卡。

★ 与 DC 主机降价同期而至的消息是，原定于 8 月 5 日发售的“莎木·第一章 横须贺”将推迟至 10 月 28 日推出。由于“横须贺”的延期发售，看来原计划在 11 月推出的“莎木·第二章”也很难如期同玩家见面了。

★ 除了 DC 版“梦幻之星”的开发计划外，“梦幻之星”的开发小组还在进行另外一款原创 RPG——“Project Ares”的开发工作。

★ 近日，美国唱片艺术学院正是宣布以后的格莱美大奖将把游戏音乐也囊括其中。明年 2 月会诞生一个名为“Virtual Media”的全新奖项，游戏音乐即归属于此奖项。

★ CAPCOM 计划把“洛克人”系列的 1 至 6 代移植至 PS。一代预计在 8 月 5 日发售，此后将以每月一款的速度推出。据称游戏售价均为 2800 日元，并且全部对应振动手柄和 PDA。

★ 据 SQUARE 的下属销售公司 DIGICUBE 称，“FF”系列的最新作将于明年初在 PS 上登场。但据 SQUARE 开发部副部长桥本真司透露，该公司确实正在进行“FF”系列的开发，不过因其系统及故事都与以往的作品有较大差异（设定原画的风格与“FFT”相似），所以并未确定是否以“FF9”命名。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
潜水员的假日 2	アクアノートの休日 2	ARTDINK	SLG	5800、PDA	7月1日
魔剑美神 2	スレイヤーズろいやる 2	角川书店/ESP	RPG	5800 日元	7月1日
恐龙危机	DINO CRISIS	CAPCOM	A·AVG	5800 日元	7月1日
太阳最佳精选·姐姐的绘画逻辑 2	サンコレ BEST パズラー监修 おーちゃんのお绘かきロジック 2-カラーもありますわ	SUNSOFT	PUZ	2800 日元	7月1日
必杀柏青哥店 6 饿鬼 & 牙买加	必杀パチンコステーション 6 がきデカ & ジャマイカ	SUN SOFT	SLG	4900 日元	7月1日
浪子创造者	ブレードメーカー	翔泳社	RPG	5800 日元	7月1日
饭馆之梦	レストランドリーム	テイチク	SLG	5800 日元	7月1日
打工仔米拉诺·精选集	ミラノのアルバイトこれくしょん	VICTOR SOFT	ACT	5800、振动	7月1日
完美的表演者	PERFECT PERFORMER	FUN HOUSE	ETC	5800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.1 粘土人 2~骷髅猴的逆袭	リバーヒル BEST VOL.1 クレイマン クレイマン 2-スカルモンキーのぎゃくしゅう	RIVER HILL	ACT	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.2 忧郁芝加哥布鲁斯	リバーヒル BEST VOL.2 ブルー シカゴ ブルース	RIVER HILL	AVG	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.3 小丑杀人事件	リバーヒル BEST VOL.3 道化师杀人事件	RIVER HILL	AVG	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.4 爱的副歌~想和你见面	リバーヒル BEST VOL.4 リフレインラブ~あなたに逢いたい	RIVER HILL	SLG	2800 日元	7月1日
RIVERHILL 最佳 VOL.5 卒业 2~新世纪	リバーヒル BEST VOL.5 卒业 2~ネオ ジェネレーション	RIVER HILL	SLG	2800 日元	7月1日
汪达尔之心 2·天上之门	ヴァンダルハーツ 2 天上の门	KONAMI	S·RPG	5990、振动	7月8日
袖珍家庭·幸运家族计划	ポケットファミリー しあわせ家族计画	HUDSON	ETC	5800、PDA	7月8日
椰子镇	ぱーむたうん	每日 COMMUNICATIONS	TAB	4800 日元	7月8日
海岸垂钓~向着宝岛~	海のぬし钓り~宝岛に向かって~	PACK IN SOFT	RPG	4800、振动、钓鱼杆	7月8日
手指★闪光	ふぃんがあ★ふらっしんぐ	EFFECT	PUZ	4200 日元	7月15日
城市，好极了！~流行精选 1280 日元 VOL.3	シティー ブラボー！~ポップ コレクション 1280 元 VOL.3	ALTRON	SLG	1280 日元	7月15日
猛击~流行精选 1280 日元 VOL.4	マイティ ヒット~ポップ コレクション 1280 元 VOL.4	ALTRON	STG	1280 日元	7月15日
小爱人·她真勇敢	LITTLE LOVERS · SHE SO GAME	NTT 出版/日经映像	RPG	6800 日元	7月15日
特隆和他的小喽罗	トロンにコブン	CAPCOM	ACT	5800、PDA、振动	7月15日
拳头的贵族	Lord of Fist	MEDIA WORKS	AVG	5800 日元	7月15日
天真 1500 系列之十一·弹珠台	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.11 THE ピンボール	CULTURE PUBLISHERS	TAB	1500 日元	7月22日
天真 1500 系列之十二·竞猜	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.12 THE クイズ	CULTURE PUBLISHERS	PUZ	1500 日元	7月22日
天真 1500 系列之十三·赛车	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.13 THE レース	CULTURE PUBLISHERS	RAC	1500 日元	7月22日
西阵柏青哥天国 EX	西阵パチンコ天国 EX	KSS	SLG	5800 日元	7月15日
实况力量满贯职棒’99 开幕版	实况パワフルプロ野球’99 开幕版	KONAMI	SPG	5800 日元	7月22日
超低价 1500 系列 8 麻将 2	SuperLite 1500 シリーズ Vol.8 麻雀 2	SUCCESS	TAB	1500 日元	7月22日
超低价 1500 系列 9 那孩子是哪儿的孩子 无限季节	SuperLite 1500 シリーズ Vol.9 あのこどこのこ エンドレス シーズン	SUCCESS	SLG	1500 日元	7月22日
超低价 1500 系列 10 弹珠台 黄金碰撞	SuperLite 1500 シリーズ Vol.10 ピンボール ゴールデンログレス	SUCCESS	TAB	1500 日元	7月22日
超低价 1500 系列 11 马克·矢崎的西洋占星术	SuperLite 1500 シリーズ Vol.11 マーク矢崎の西洋占星术	SUCCESS	ETC	1500 日元	7月22日
遥控机甲	リモートコントロール ダンディ	HUMAN	ACT	振动、PDA、2人	7月22日
模拟职棒’99	シミュレーションプロ野球’99	HECT	SLG	5800 日元	7月22日
译名无法确定	ポップン タンクス！	ENIX	ACT	5800 日元	7月29日
欢快吉他	ギターフリークス	KONAMI	SLG	5800 日元	7月29日
译名无法确定	グリントグリッター	KONAMI	TAB	5800 日元	7月29日
街头小赛车	ストリートスクーターズ	T·Y·O ENTERTAINMENT	RAC	5800 日元	7月29日
稻川淳二 恐怖的屋子	稻川淳二 恐怖の屋敷	VISIT	ETC	4800 日元	7月
超级中国斗士 DX	スーパーチャイニーズファイターDX	CULTURE BRAIN	ACT	5800 日元	7月
译名无法确定	プルムイ プルムイ	CULTURE PUBLISHERS	RPG	3000、振动、PDA	7月
汉堡店 2	バーガーバーガー2	GAPS	SLG	5800、PDA	7月
圣少女战队	圣少女战队バージンフリート	KONAMI	AVG	5800 日元	7月
默示录	アポカリプス	SUCCESS	STG	5800、振动	7月
圣剑传说·玛娜传奇	圣剑传说 LEGEND OF MANA	SQUARE	A·RPG	6800、振动、2人	7月
激走大赛跑	激走トマランナー	SCEI	RAC	7800、振动、2人	7月
水印之书	THE BOOK OF WATERMARKS	SCEI	AVG	6800 日元	7月
作家系列 何时，重复的未来 小百合篇	ヴェクトライダーズシリーズいつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ篇	SME	SLG	5800 日元	7月
作家系列 何时，重复的未来 次郎篇	ヴェクトライダーズシリーズいつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ篇	SME	SLG	5800 日元	7月
同室者~井上凉子~	ルームメイト~井上凉子~	DATAM POLYSTAR	SLG	5800、PDA	7月
竞猜选手！东映特选英雄第 1 部	クイズ キャラおけドン！东映特撮ヒーロー PART 1	BANPRESTO	PUZ	3800、振动、4人	7月
竞技场 4·不灭的大联赛	プレイスタジアム 4 不灭の大リーグボール	BANPRESTO	SPG	5800 日元	7月
亚特兰提斯~失落的传说~	アトランティス~ザ ロスト テイルズ~	HUMAN	AVG	3CD、4800	7月
重装机兵 VALKEN 2	重装机兵ヴァルケン 2	MASIYA	S·RPG	5800 日元	7月
摩纳哥 GP 模拟 2	モナコ グランプリ レーシング シミュレーション 2	UBI SOFT	RAC	5800 日元	7月
蓝色革命	スタートリング オデッセイ ブルー エヴォリューション	RAY FORCE	RPG	6800 日元	7月

七月新作新品预定发售情况表

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	职业指南麻将"兵"	プロ指南麻雀"兵"	SS	CULTURE BRAIN	TAB	5800日元	7月
	和你在一起～家在一起时凝视着你～	With You～みつめていたい～	SS	NEC INTERCHANNEL	AVG	恋爱 AVG	7月
	奇幻王国 加强版～奥尔鲁德王国物语～	ワールド ネバーランド プラス～オルルド王国物语～	DC	RIVER HILL	SLG	键盘、通信、VM、5800	7月1日
	街头霸王 ZERO 3	ストリートファイターZERO 3 サイキョー流道场	DC	CAPCOM	FTG	5800、振动、通信	7月8日
	永世名人 3・游戏制作者吉村信弘的头脑	永世名人 3・ゲームクリエイター吉村信弘の头脑	DC	KONAMI	TAB	3980、将棋	7月8日
	老爷车之热	バギーヒート(BUGGY HEAT)	DC	CSK 综合研究所	RAC	方向盘、振动	7月8日
	创造职业棒球队!	プロ野球チームをつくろう!	DC	SEGA	SLG	5800日元	7月15日
	克莱迈克斯王土	クライマックス ランダーズ(CLIMAX LANDERS)	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	VM、5800	7月15日
	真 传统花牌	真 本格花札	DC	ALTRON	TAB	4800、振动	7月22日
	世界神奇的发现! 特罗伊尔	世界ふしぎ发见! トロイア	DC	TBS	AVG	5800日元	7月22日
	新日本职业摔角・斗魂烈传 4	新日本プロレスリング・斗魂烈传 4	DC	TOMY	3D－FTG	6800、振动、通信、4人	7月22日
	苍钢的骑兵・宇宙鹫狮	苍钢の骑兵 スペースグリフォン	DC	PANTHER SOFTWARE	STG	5800、舱内	7月22日
	人面鱼～禁养的宠物～(麦克风同捆版)	シーマン～禁断のペット～(マイク同捆版)	DC	ビバリウム	SLG	需要麦克风、6800	7月22日
	人面鱼～禁养的宠物～(麦克风、特制 VM 同捆版)	シーマン～禁断のペット～(マイク、特制 VM 同捆版)	DC	ビバリウム	SLG	需要麦克风、7800	7月22日
	空中力量 Δ	エアフォースデルタ	DC	KONAMI	STG	5800日元	7月29日
	秋叶原电脑组	アキハバラ电脑组パタ Pies!	DC	SEGA	SLG	5800、育成	7月29日
	马里奥网管	マリオネットハンドラー	DC	MICRONET	ETC	5800日元	7月29日
	电波少年的悬赏生活～茄子之屋～	电波少年的悬赏生活～なすびの部屋～	DC	HUDSON	ETC	1480、通信、键盘	7月
	组织摩擦	FRAME GRIDE	DC	FORM SOFTWARE	ACT	6800、键盘、振动、通信	7月
	译名无法确定	HYBRID HEAVEN	N64	KONAMI	不明	卡带、7800	7月1日
	译名无法确定	エルテイルモンスターズ	N64	IMAGINEER	不明	卡带、6800	7月9日
	奥伽战争 64・王者风范	オウガバトル 64・Person of Lordly Caliber	N64	NINTENDO	S・RPG	卡带、7800	7月14日
	PD 奥特曼之战精选 64	PD ウルトラマンバトルコレクション	N64	BANDAI	不明	卡带、6800	7月16日
	实况 J 联盟 完美的射手 2(暂定名)	实况 J リーグパーフェクトストライカー2(假题)	N64	KONAMI	SPG	卡带、7800	7月29日
	挖金子 3－D	LODE RUNNER 3－D	N64	BANPRESTO	ACT	卡带、6800	7月30日
	64 花牌～天使的约束～	64 花札～天使の约束～	N64	ALTRON	TAB	卡带	7月
	超级奥林匹克・田径赛 GB	ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールド GB	GB	KONAMI	SPG	卡带、4300	7月1日
	别样人生、别样的梦 GB	アザーライフ アザードリーム GB	GB	KONAMI	不明	卡带、4300	7月1日
	钓鱼先生 2	钓り先生 2	GB	J WING	不明	卡带、4800	7月8日
	游戏王 怪兽大对决 2～暗界决斗记～	游戏王 デュエルモンスターズ 2～暗界决斗记～	GB	KONAMI	不明	卡带、4500	7月8日
	昆虫博士 2	昆虫博士 2	GB	J WING	不明	卡带、4800	7月15日
	高尔夫王	ゴルフ王	GB	DIGITAL KIDS	不明	卡带、3980	7月16日
	河边垂钓 4	川のねし钓り 4	GB	PACK IN VIDEO	不明	卡带、4200	7月16日
	社会战斗篇	□(シカク)いアタマを○(マル)くする 社会バトル编	GB	IMAGINEER	不明	卡带、2680	7月16日
	社会战斗篇 特别版	□(シカク)いアタマを○(マル)くする 社会バトル编 スペシャルエディション	GB	IMAGINEER	不明	卡带、2980	7月16日
	译名无法确定	ハローキティのビーズ工房	GB	IMAGINEER	不明	卡带、3980	7月17日
	无赖战士 彩色版	无赖战士 カラー	GB	KID	STG	卡带、3980	7月23日
	谍对谍	SPY & SPY	GB	KEMCO	不明	卡带、3980	7月23日
	袖珍诱饵小子	ポケットルアーボーイ	GB	KING RECORD	不明	卡带、3980	7月23日
	译名无法确定	次世代ベーゴマバトルベイブレード	GB	HUDSON	不明	卡带、3980	7月23日
	水上实况	アクアライフ	GB	タム	不明	卡带、3980	7月30日
	三国志 GB 版 2	三国志ゲームボーイ版 2	GB	KOEI	SLG	卡带、4800	7月30日
	超级黑巴斯～真实战斗～	スーパーブラックバス～リアルファイト～	GB	STAR FISH	不明	卡带、4500	7月中旬
	麦德罗特 2(头盔版)	メダロット 2(カブトバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	卡带、3980	7月下旬
	麦德罗特 2(凤翅装饰版)	メダロット 2(クワガタバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	卡带、3980	7月下旬
	珍宝怪兽	ジエムジエムモンスター	GB	KID	不明	卡带、3980	7月下旬
	Q 版赛车・超级买家	チョロ Q・ハイパーカスタマブル GB	GB	TAKARA	不明	卡带、3980	7月下旬
	十五子游戏	バックギャモン(BACKGAMMON)	GB	ALTRON	TAB	西洋双六	7月
	赛拉萨德传说	シエラザード传说	GB	CULTURE BRAIN	不明	卡带、3900	7月
	白江七段的围棋入门	白江七段の围棋入门	GB	CULTURE BRAIN	TAB	卡带、3200	7月
	超级中国斗士 DX	スーパーチャニーズファイターDX	GB	CULTURE BRAIN	ACT	卡带、3900	7月
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	CULTURE BRAIN	TAB	卡带、3200	7月
	噗哟噗哟外传・噗哟战争篇	ぷよぷよ外传・ぷよウォーズ	GB	COMPILE	PUZ	卡带	7月
	机器猫・奇异迷宫	ドラえもん・あるけあるけラビリンス	GB	EPOCH	不明	卡带、3980	7月
	噗哟噗哟通	ぷよぷよ通	NGP	SNK	PUZ	卡带	7月29日
	高尔夫大赛	ビッグトーナメントゴルフ	NGP	SNK	SPG	卡带	7月29日
	迷你上海	上海ミニ	NGP	SNK	TAB	卡带	7月29日
	舞会男孩儿(舞会信件)	パーティーメール(假题)(PARTY MIAL、PARTY MALE)	NGP	ADK	不明	无线通信	7月
	高中棒球(暂定名)	ザ 高校野球(假题)	NGP	ADK	SPG	卡带	7月
	新巴克拉牌	ネオ バカラ	NGP	ダイナ	TAB	赌牌、无线通信	7月
	潜水警报・燃烧篇	DIVE ALERT・バーン篇	NGP	サクノス	SLG	无线通信	7月
	潜水警报・雷贝卡导航系统篇	DIVE ALERT・レベッカ篇	NGP	サクノス	SLG	无线通信	7月
	新 21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	BOG	扑克、无线通信	7月
	泡泡龙	パズルボブル	WS	SUN SOFT	PUZ	卡带、3800	7月1日
	混乱机甲～被引导者～	カオスギア～导かれし者～	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	7月1日
	魔界村 WS 版	魔界村 for WonderSwan	WS	BANDAI	ACT	卡带、3800	7月1日
	日本职业麻雀联盟公认 彻万	日本プロ麻雀联盟公认 彻万	WS	NAXAT	TAB	卡带、3480	7月15日
	新世纪福音战士・使徒育成	新世纪 EVANGELION・シト育成	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	7月下旬
	疯狂攀登者	クレイジー クライマー	WS	日本物产	不明	卡带、3800	7月
	踢足球吧! 挑战世界	サッカーやろう! Challenge The World	WS	COCONUTS JAPAN	不明	卡带、3800	7月
	袖珍战士(暂定名)	ポケットファイター(假题)	WS	BANDAI	FTG	卡带、3800	7月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计日为 6 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



本月“中国电玩榜”统计时间为99年5月1日~5月31日，这期间共收到有效选票3680票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	2	最终幻想 8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.2.11 幻想着我的学校变成巴拉姆学院。(广西岑溪 吴毅)	1388
2	1	生物危机 2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98.1.29 尸挡杀尸，魔阻屠魔。(洛阳 归振业)	895
3	3	最终幻想 7 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.1.31 造成SS失败的罪魁祸首。(江苏昆山 王伊浩)	619
4	4	寄生前夜 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:98.3.29 你是一张无边无际的网，轻易就把我网在网中央。(洪旭杰)	527
5	5	合金装备·索利德 厂商:KONAMI 类型:战术谍报 ACT 发售日:98.9.3 因为害怕敌人发现而不敢大声说话。(西宁 黄刚)	455
6	6	铁拳 3 (NAMCO、3D－FTG)	300
7	9	R4·山脊赛车类型 4 (NAMCO、RAC)	296
8	10	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (SNK、FTG)	271
9	7	宿命传说 (NAMCO、RPG)	262
10	8	'97 格斗之王 (SNK、FTG)	249
11	再	街头霸王 ZERO 3 (CAPCOM、FTG)	205
12	12	GT 赛车 (SCEI、RAC)	198
13	新	沙加·开拓者 2 (SQUARE、RPG)	192
14	再	世界足球·实况胜利十一人3~法国世界杯98最终版 (KONAMI、SPG)	181
15	再	天诛 (SME、3D－ACT)	171

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2·望君珍重 厂商:SEGA 类型:AVG＋SLG 发售日:98.4.4 赶快出汉化版吧。(乌鲁木齐 王仁)	321
2	2	'97 格斗之王 厂商:SNK 类型:FTG 发售日:98.3.26 三人同行，必有八神。(广东 郭兴贤)	284
3	3	格兰蒂亚 厂商:GAME ARTS 类型:RPG 发售日:97.12.18 我也住在港口城市，我也想去冒险。(青岛 杨鹏)	297
4	8	仙剑奇侠传 厂商:SOFTSTAR 类型:RPG 发售日:99 李逍遥真是个讨厌的家伙。(西安 袁夏)	290
5	4	樱大战 厂商:SEGA 类型:AVG＋SLG 发售日:96.8.27 玩过 2，也不会忘记 1。(镇江 刘一)	176
6	7	打击者 1945·2 (彩京、STG)	164
7	6	超级机器人大战 F·完结篇 (BANPRESTO、S·RPG)	148
8	5	光明力量 3·冰壁的邪神宫 (SONIC、S·RPG)	145
9	9	深海恐惧 (SEGA、AVG)	119
10	11	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲 (KONAMI、ACT)	108
11	10	兰古瑞萨 5·传说的终结 (MYSIYA、S·RPG)	104
12	12	露娜 2·永远的蔚蓝色 (GAME ARTS、RPG)	72
13	13	超级漫画英雄对街霸 (CAPCOM、FTG)	63
14	新	龙与地下城·暗黑秘影 (CAPCOM、ACT)	43
15	15	光明力量 3·王都的巨神 (SONIC、S·RPG)	38

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	8020	11	10	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	2308
2	2	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	5970	12	11	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	2175
3	3	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	4580	13	14	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	1810
4	4	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG + SLG)	4329	14	13	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1800
5	5	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	3798	15	16	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1620
6	6	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	3391	16	19	宿命传说 (PS、NACMO、RPG)	1583
7	12	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	3362	17	17	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	1553
8	7	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D – FTG)	3199	18	15	热斗·'96 格斗之王 (GB、SNK、FTG)	1544
9	8	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	3092	19	新	'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	1402
10	9	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2327	20	18	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	1340

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	3	'98 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 我连、连……连死你!(吉林 仲光泽)	677
2	1	'97 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 我是八神我怕谁!(青岛 李啸龙)	639
3	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 快乐假期从你开始。(天津 邹士杰)	620
4	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 3D 侍魂会是什么样?(贵州 孙兴国)	269
5	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D – FTG 每次去游戏厅先奔向它。(辽宁锦州 王超)	247
6	6	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	225
7	8	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	138
8	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	130
9	9	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	103
10	10	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	82
11	11	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	68
12	13	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	56
13	12	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	52
14	14	真·侍魂～霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	44
15	新	幕末浪漫·月华的剑士 2(MVS、SNK、FTG)	38

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 我常用舞猛揍安迪。(山东淄博 女 詹瑗)	6550
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 两个小时一个币,气得 BOSS 直冒烟。(秦皇岛 尹德辉)	5385
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG …啊呀(落床声)!原来是"梦"战斗!(南宁 赵凯霄)	5136
4	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 这才是真正的"傲剑狂刀"。(北京 段云霄)	2922
5	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D – FTG 一星期只玩它七天。(辽宁锦州 王超)	2878
6	6	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1816
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	1790
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	1212
9	9	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1062
10	11	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	956
11	10	真·侍魂～霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	784
12	12	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	749
13	13	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	574
14	14	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	467
15	15	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D – FTG)	411

日本家用机游戏当月排行榜		
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		得票
最终幻想 8	(PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	4076
塞尔达传说·时之笛	(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	3800
樱大战 2~望君珍重	(SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	541
皇家骑士团 2	(SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	509
最终幻想 7	(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	503
合金装备·索利德	(PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	426
街	(SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	392
世嘉拉力 2	(DC、SEGA、RAC、99.1.28)	373
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国	(GB、ENIX、RPG、98.9.25)	369
生物危机 2	(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	362

日本家用机游戏累计排行榜		
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		得票
最终幻想 8	(PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	17395
塞尔达传说·时之笛	(N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	17119
最终幻想 7	(PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	12757
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国	(GB、ENIX、RPG、98.9.25)	5002
樱大战 2~望君珍重	(SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	4676
合金装备·索利德	(PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	4467
星海传说·第二个故事	(PS、ENIX、RPG、98.9.3)	3388
幻想传说	(PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	3123
生物危机 2	(PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	2993
异度装甲	(PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	2991

日本家用机新作期待排行榜		
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		期待度
勇者斗恶龙 7	(PS、ENIX、RPG、未定)	2009
生物危机 3·最终逃脱	(PS、CAPCOM、AVG、未定)	1055
圣剑传说·玛娜传奇	(PS、SQUARE、A·RPG、预定 99 年夏)	928
GT 赛车 2	(PS、SCEI、RAC、预定 99 年夏)	753
口袋妖怪·金(银)	(GB、NINTENDO、RPG、预定 99 年夏)	557
莎木·一章 横须贺	(DC、SEGA、RPG、预定 8 月 5 日)	541
恐龙危机	(PS、CAPCOM、AVG、预定 7 月)	466
MOTHER 3	(64DD、NINTENDO、RPG、未定)	445
生物危机·代号:维罗尼卡	(DC、CAPCOM、AVG、预定 99 年冬)	440
PERSONA 2·罪	(PS、ATLUS、RPG、预定 6 月)	424

日本家用机月间销售排行榜		
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)		销量(总计销量)
沙加·开拓者 2	(PS、SQUARE、RPG、99.4.1)	539342(539342)
劲舞 革新版	(PS、KONAMI、ACT、99.4.10)	294675(294675)
口袋妖怪弹珠台	(GB、NINTENDO、ACT、99.4.14)	247498(247498)
世界棒球场 3	(PS、NAMCO、SPG、99.4.8)	153297(153297)
袖珍力量职棒	(GB、KONAMI、SPG、99.4.1)	98835(98835)
超级机器人大战 F·完结篇	(PS、BANPRESTO、S·RPG、99.4.15)	98115(98115)
口袋妖怪快照	(N64、NINTENDO、ETC、99.3.19)	95269(289027)
纵情跳跃 2·舞蹈天国混合版	(PS、ENIX、ACT、99.4.15)	84805(84805)
恶魔召唤师·灵魂黑客	(PS、ATLUS、RPG、99.4.8)	81596(81596)
实况力量满贯职棒 6	(N64、KONAMI、SPG、99.3.25)	80125(235636)

日本街机游戏当月排行榜		
游戏名称(基板、厂商、类型)		得票
VR 射手 2·'99 版	(MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	119528
狂热节拍·完全混合版	(不详、KONAMI、模拟 DJ)	73334
VR 战士 3·组队战	(MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	58014
纵情跳跃	(不详、ATLUS、舞蹈 ACT)	45472
死亡之屋 2	(NAOMI、SEGA AM1、光枪)	41146
500 GP	(SYSTEM SUPER 23、NAMCO、RAC)	39833
铁拳 3	(SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	36968
街头霸王 ZERO 3	(CPS 3、CAPCOM、FTG)	33689
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板	(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	32192
开赛(RACE ON)	(SYSTEM 22、NAMCO、RAC)	28791

美国家用机游戏最新排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型)	
任天堂全明星·大乱斗猛冲兄弟	(N64、NOA、ACT)
口袋妖怪·蓝	(GB、NOA、RPG)
口袋妖怪·红	(GB、NOA、RPG)
街头霸王 ZERO 3	(PS、CAPCOM、FTG)
马里奥聚会	(N64、NOA、BOG)
R4·山脊赛车类型 4	(PS、NAMCO、RAC)
SYPHON FILTER	(PS、989 STUDIOS、ACT)
TRIPLE PLAY 2000	(PS、EA、SPG)
极品飞车:最高奖金	(PS、EA、RAC)
MLB 2000	(PS、989 STUDIOS、SPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 4 月 30 日的 541 号~5 月 21 日的 544 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 3 月 29 日~4 月 18 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 4 月 1 日~4 月 21 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 5 月 20 日~5 月 26 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"PS 游戏当月排行榜"、"SS 游戏当月排行榜"。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限"中国电玩榜"包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××游戏当月排行榜

1、________

2、________

3、________

4、________

5、________

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:________

本期您最不喜欢的栏目或文章:________

对本期杂志的评语:________

今后您最希望看到的栏目或文章:________

您最希望看到本刊有那些改变:________

姓名:____ 性别:____ 年龄:____ 玩龄:____ 现有机种:____

职业:学生 身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号 邮编:1000××

“中国电玩榜”年中大奖即将揭晓！

在6月30日之前投票的玩友，都包括在上半年的30000元读者“贿赂金”所针对的范围之内。下月的杂志将公布上半年抽奖的结果。

本期“FF8”终于问鼎榜首，历时3个月，从第三名稳步升到第一名，时间比我预计的稍晚。而且这还是一两年才能出现的超级作品的上榜速度，其它新游戏——即使在日本很受欢迎——上不了榜，看来只能说明国内对新游戏的接受速度与程度还不高，文化因素在这里起了决定性的作用，如果我们的市场正规了，日本人肯在中国推出汉化版的游戏，那么对不同类型游戏的认知程度就会大大提高吧。PS榜本月唯一的新上榜游戏是“沙加·开拓者2”，PERFECT说它不会停留很长时间的，走着瞧吧！另外，居然有三款游戏再次上榜，使上期刚刚上榜的“寂静岭”一声不响地又下去了。就象新生力量如果不能马上变成保守力量，就会被原来的保守力量消灭一样。从现在看，只有“FF8”迅速变成了“保守力量”。

“仙剑奇侠传”从上期一上榜的第九名，本期一跃成为第四名，实在令人震惊，根本原因还在于汉化，若非汉化，它怎么能打败“樱大战”和“冰壁的邪神宫”呢。不过，有消息说“樱大战”要出汉化版了，虽然不知一、二全汉化呢，还是只汉化其中一部，也不知是否可靠，但这的确是令人兴奋的消息。到时我一定会用中文版的“樱大战”来让我退休已久的SS重新运转起来的。几个月都没有新游戏的SS榜，本月终于有CAPCOM的“龙与地下城·暗黑秘影”上榜，为SS榜带来一丝新鲜的空气。

街机榜也出现了新气象，“KOF 98”历尽磨难，登上榜首；“月华的剑士2”本月新登榜；街机榜看起来也不象以前那样仅仅是顺序变变而已。

累计榜随着PS版“KOF 97”的上榜，使榜上的PS游戏占到十个位置，与其它六种家用主机和掌机所占榜位的总和相等，并且有进一步扩大的趋势。

日本方面，舞蹈游戏“DDR”和“纵情跳跃2”双双出现在销售榜上，不知日本人为什么怎么热爱舞蹈游戏。倒是PS版的“恶魔召唤师·灵魂黑客”仅卖了八万多份，颇出我的意料，我一直认为它的成绩应该更好。看来，在SS上成功的游戏，到了PS上并不见得会引起同样的关注。只好看另一部移植大作“格兰蒂亚”的表现了。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从5月1日到5月31日，总共收到有效选票3680张。玩友们所选出的游戏总共364种，其中包括：

ARC游戏62种，计4250票；
SS游戏79种，计2946票；
PS游戏133种，计8126票；
FC游戏16种，计109票；
MD游戏31种，计221票；
SFC游戏14种，计25票；
GB游戏25种，计250票；
N64游戏4种，计11票；
总票数合计15938票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心(PS)”，我们则无法判断是“浪客剑心”中的哪一款，应填写“浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)”或“浪客剑心·维新激斗篇(PS)”。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约50元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

河北宣化	王祯	黑龙江哈尔滨	高伟达	广东四会	李昌盛	天津红桥	赵彬	安徽临泉	于计划
天津河东	陈超	广东茂名	张文晓	湖北黄石	胡才华	安徽定远	齐传兵	辽宁盘锦	黄武鸣
广东肇庆	李肇荣	广西苍梧	周洪标	吉林吉林	王旭	广西桂林	梁俊佳	四川自贡	贺念
北京海淀	宋杰	广东惠来	方彬	吉林长春	魏磊	广东海丰	洪涛	河南鹤壁	赵文剑
河北廊坊	丁宝莹	甘肃兰州	卿磊	广东高州	陈锐	黑龙江佳木斯	朱峰	广西武鸣	韦良
安徽淮南	曾晶	湖北襄樊	杨洋	浙江温州	江洪	北京	张肃海	山东东营	张扬
江西南昌	严俊	广东东莞	钟子平	广东南海	颜嘉良	贵州贵阳	张言志	浙江丽水	周敏
上海交大	李伟伟	江苏无锡	顾伟	湖南益阳	陈敏	黑龙江安达	杨鑫	贵州瓮安	杜宁
辽宁本溪	申国夫	广西柳州	任华雄	贵州安顺	李鹏飞	安徽淮北	许大新	浙江温岭	石海晓
江苏无锡	秦华	江西赣县	陈斌	福建同安	陈水旋	安徽宿州	曾鹏	上海浦东	黄建岗

最终幻想Ⅷ

~魔女、GARDEN及其他~



—— I'll be here…
—— Why…
—— I'll be waiting…here…
—— For what?
—— I'll be waiting…for you…so…
if you come here. you'll find me. I promise.

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：99.2.11	其它：振动手柄、PDA对应

凝望她的目光令她在“eyes on me”后一举成名，但那双曾改变她一生的眼睛却再也没有出现在她面前

拉格那的一生

如果要充分理解FF Ⅷ，就不能不把游戏的影子主人公——拉格那的一生拿出来作一番说明。他经历丰富想必会使每一个不安于平凡一生的人感到由衷羡慕。起初拉格那是加尔巴蒂亚的一个普通得不能再普通



的下级军官，参加过对廷帕的战争。在任务之余，他必然会到德林市某饭店的酒吧去倾听心上人朱丽娅的钢琴演奏。但在某一天拉格那和朱丽娅终于互相敞开心扉之后，他却在对艾斯塔的侦察任务中受了重伤，被军方列入了失踪人员的名单。此后他在温布尔小镇一养伤就是一年。这期间，朱丽娅虽然一直等待着拉格那的归来，但却也最终没能抵挡住同为军人的卡威的追求。

这段婚姻的结果大家一定已经想到了。朱丽娅与卡威的孩子就是FF Ⅷ的女主角莉诺雅。在游戏中大家没能与近20年后的朱丽娅谋面是因为她在莉诺雅5岁那年就因车祸去世了。

拉格那则在温布尔获得了一份新的感情。从昔日战友基罗斯那儿得知朱丽娅已经结婚的拉格那同一直照料他的玲订了婚，再加上玲的养女艾露欧娜，3个人本来可以像这样一直幸福的生活下去，但不安于宁静的拉格那又开始了新的挑战——当上了廷帕地方杂志的特约记者，漫游于世界各地。其间还客串过动作片演员。但不幸的事情也正好在这期间发生了：艾露欧娜因为具有某种特殊能力而被艾斯塔抓走。拉格那为了救回艾露欧娜，带着基罗斯和沃德潜入艾斯塔。但三个人很快被抓住并被征为苦役。在作苦工的时候，拉格那和艾斯塔国内的反政府组织搭上了钩。在他们的协助下，拉格那不仅救出了艾露欧娜，还投入到了艾斯塔国内反对魔女阿戴米统治的斗争中。在奥戴恩博士的技术支持下，拉格那用计策封印了魔女阿戴米。但旧政权覆灭后新权力的分配同样是一件麻烦透顶的事，用拉格那自己的话说：“不得不用嘴把他们一一摆平。”在这场论战中取得最终胜利的拉格那众望所归的当上了艾斯塔的新统领。其后，他在这个位子上忙忙碌碌之中一干就是近20年。

因为忙于艾斯塔的国内事务，拉格那只有委托他人把刚刚获救的养女艾露欧娜送回温布尔。但艾露欧娜被送回不久就又被怪兽抓走。没有人依靠的玲只好自己去救艾露欧娜。虽然艾露欧娜被平安救回，但玲却因此受了致命伤！她抱着自己刚刚出世的孩子静静地死去了。在玲临终前拉格那也没能见她一面……



拉格那和斯考尔

大家一定会问拉格那和玲的亲生孩子最终去了哪儿呢。我们可以设想那个孩子被好心人所收养，从此平静的生活在世界的某个地方。不过很难相信史克威尔会进行这么平庸无奇的设定。从各种蛛丝马迹我们可以几乎可以断定那个孩子就是日后的斯考尔。在玲去世后，成为孤儿的艾露欧娜被伊迪娅所收养。在孤儿院里的那么多孩子中，唯一一个称呼艾露欧娜为姐姐的就是年少的斯考尔。艾露欧娜也正因为深知拉格那和斯考尔的关系才把斯考尔作为意识传送的对象——体验拉格那人生的最佳人选大概就是他的亲生儿子，因此在斯考尔的冒险中才会穿插大段的有关拉格那的剧情。还有一项理由也许就有些勉强了，那就是拉格那和斯考尔相似的外貌。不知是一种遗憾还是一种俗套，FF Ⅷ中始终没有出现父子相认的场面——毕竟是一对近20年都未能谋面的父子嘛！

伊迪娅和 SEED

在 FF Ⅶ中，有着不同生活经历的人们在命运的安排下最终走到了一起。FF Ⅷ则不然，斯考尔、阿瓦因、赛尔、赛尔菲、奎斯提丝、沙法、希德、伊迪娅，他们都曾像一家人一样生活在一起，地点当然就是海边灯塔旁那所已经破败的孤儿院。

伊迪娅最初是一位充满爱心的普通女性，带着一群孤儿和丈夫希德一起生活在海边的石屋。只到有一天某件事发生，使伊迪娅成了魔女，同时也许她产生了 GARDEN 和 SEED 的构想。在丈夫的帮助下，GARDEN 建立了起来，曾经在一起生活着的孤儿们又如宿命安排般的集中到了 GARDEN。当这群孩子渐渐成为 SEED 的时候，一切都像伊迪娅预言的那样发生了：善良的伊迪娅变成了邪恶的魔女，GARDEN 培养出 SEED，SEED 打倒魔女……

由于使用 GF 幻兽的所产生的副作用，学成于巴拉姆 GARDEN 的几位主角都记不起儿时的往事了。而毕业于托拉比亚的阿维恩却非常清楚的记得这一切。可以说当他知道自己的枪将要瞄准有着养育之恩的伊迪娅时，使他颤抖的并非什么历史、世界、战争。

沙法虽然也没有了儿时的具体记忆，但是从小就萌发出的要成为魔女骑士的梦



想却在一直左右着他的行为。在他眼中，具有强大力量的魔女和善良美丽的伊迪娅是没有区别的。因为执着于儿时的梦想，他后来的行为简直有些疯狂了。所幸当魔女从世界上消失后，他又和风神、雷神一起恢复了平静的生活。可以说这段历史使他失掉的只不过是巴拉姆 GARDEN 风纪委员会会长的头衔。

诸 GARDEN

巴拉姆 GARDEN 自然是大家最熟悉的一个 GARDEN 了。但地下一层的神秘人物和中盘整个 GARDEN 腾空而起的奇迹仍然使巴拉姆 GARDEN 充满了神秘色彩。

去过休米族村子的玩家一定可以从外型判断出那个地下一层神秘人物就是休米族人。他是希德园长建立 GARDEN 的出资者，名叫诺古。他以商人所特有的眼光，意识到 GARDEN 在希德的理想和目的之外还具有巨大的商业价值，因而不惜重金建立了前后 3 个 GARDEN，并理所当然的坐上了董事长的宝座，在经济上控制着 GARDEN。而那些穿着怪异制服的教师似乎也都是他的马前卒。以赚钱为乐的他当然不允许任何可能影响到他商业利益的事发生，当魔女因为暗杀事件正式向 GARDEN 宣战后，他为了保全 GARDEN 这架自己的赚钱机器竟然下令把制订暗杀魔女计划的希德、参与暗杀的斯考尔一行人以及亲希德的 SEED 们交给魔女。于是就有了一场颇为热闹的"狩 SEED"闹剧。

为什么诸 GARDEN 都有浮游天空的能力?游戏给出的解释是它们都是用前世界大战中的防空设施修建的。这可以看成是希德在筹建 GARDEN 时为日后将其作为反抗魔女的堡垒而采取的先见之举。但游戏中希德把 MD 层的钥匙交给斯考尔时却说自己都不知道启动 MD 层最深处的装置会发生什么。玩到这儿不禁想起一位好友"除了用脑子，有时是要靠运气的"这一至理名言。

加尔巴蒂亚 GARDEN 是阿维恩的母校，奎斯提丝也曾在这儿任教。大概是受诺古董事长金钱至上的影响比较小吧，这里的学员都不使用能够令人丧失记忆的 G.F，代之以单兵飞行装置为特征。在两座飞行 GARDEN 的大战之后，红色的加尔巴蒂亚 GARDEN 也不知下落了，只剩下流落各地玩卡牌的学员和在 F.H 始终托着腮生



闷气的多东纳学园长。

至于托拉比亚 GARDEN，我们能看到的只有她的废墟了。不过从设定原画看，以蓝白为主色调的她绝对是不逊于前两个 GARDEN 的。塞尔菲从这儿转学去巴拉姆 GARDEN 当然不是因为教学质量等无聊的原因，而是因为有权进行 SEED 合格测验的只有巴拉姆 GARDEN。

神秘的奥丁继任者

当奥丁被沙法的一招"斩铁剑返"弄得死无全尸后，一位比奥丁更神秘的人物出现了。他叫基尔加马休，是 FF Ⅴ中首次登场的角色。在 FF Ⅴ中，他云游四方，搜集世间的宝剑，最后为了消灭邪恶的内库罗法比亚而跌入了异空间。大概是出于对剑的执着吧，奥丁遗落的斩铁剑将这位消声匿迹多年的"武器迷"召唤了回来。他一共有 4 种攻击方式，首先是斩铁剑，当然还是一击必杀的即死效果；**エクスカリバー**是 FF Ⅴ中圣剑的名称，威力虽然不及斩铁剑，但总比名称相近的**エクスカリパー**好使；**エクスカリパー**是基尔加马休在 FF Ⅴ中得到的假圣剑，这一招的效果是敌全体 HP－1，最后一招名为**まさむね**（正宗），在此就用不着多解释了。

时空观的复古

"邪恶的骑士加朗多劫持了王国的公主，但他最终被主人公们击倒，临死的他被 4 头"混沌"带到了 2000 年前的世界，在那里加朗多自己也成了"混沌"，为了救出 2000 年后的自己，他又把 4 头"混沌"送回了 2000 年前的世界，世界被邪恶的时空悖论所困扰。"

这就是 FF Ⅰ中的时空观。虽然单纯而又略显幼稚，但其对于游戏内涵的丰富却是划时代的。在 FF Ⅷ中我们又一次看到了

这种既没有起点，也没有终点的时空悖论，一个在内容和形式上都大为丰富的时空悖论。

邪恶化的伊迪娅为什么竭力寻找艾露欧娜？首先，我们知道艾露欧娜具有把人的意识送回过去的特殊能力，此时的伊迪娅已经不是伊迪娅了，她的身体被来自未来的邪恶魔女阿尔迪米娅所控制。阿尔迪米娅是怎样从未来来到现在的呢？大家一定记得艾斯塔的奥戴恩博士曾对还是孩子的艾露欧娜进行过时空意识传送的试验。虽然他没能将这项令特异功能机械化的研究完成，但后人始终继续着这项试验。并在最终完成时仍然沿用了最初奥戴恩的命名——艾露欧娜。阿尔迪米娅正是通过这一机械把意识送到现在，并以“艾露欧娜”这一名字为线索寻找继续溯时间之流继续前行的手段。阿尔迪米娅如此热衷于前往以前的时间，是为了完成时间压缩魔法。在时间压缩的世界中，能够成为唯一像神一样存在的就只有魔法的使用者自己了（就像使用陨石魔法的赛菲多斯）。为了彻底打败元凶阿尔迪米娅，斯考尔他们需要直接面对她本人。拉格那为了达到这一目的，制订了带有冒险性的计划。即主动帮助阿尔迪米娅回到更早的过去，待时间压缩开始，但还未完成的时候下向魔女阿尔迪米娅的真身发起冲击。



计划进行得非常顺利，阿尔迪米娅被打倒了，但濒死的她却和斯考尔一起来到了斯考尔年幼的时代。但是魔女是不能带着自己的魔力死去的，她必须找到一个继承自己能力的人。

伊迪娅深知一旦成为魔女就会变为人们恐惧的对象，为了不让这种不幸降临到孩子们的身上，她主动成为了阿尔米迪娅的继任者。而斯考尔那句从希德学园长那儿听来的“GARDEN 培养 SEED，SEED 打倒魔女”的标语式的话语也从这天起深深印入了年轻的伊迪娅的脑海。（这就是前面的“伊迪娅和 SEED”中提到的“某件事”。至于希德园长为什么会把这句话铭记在心的就不用再解释了吧。）于是，旧的历史在此告一段落，而新的历史又翻开了它的第一页……

威治和彼克斯

如果要问 FF 系列中出场次数的角色是谁，答案既不是希德，也不是陆行鸟，更不是莫古利。出场最多的是这两位名不见精传的小人物——威治和彼克斯。从Ⅵ中出场即被幻兽搞定的帝国士兵，到Ⅶ的阿朗巴契亚战士，再到Ⅷ中仕途多舛的加尔巴迪亚军官，这两位名字出自卢卡斯成名大作“星球大战”的人物就像在每部电影中都会出现的群众演员一样，以不同的方式为人们制造笑料，衬托主角们的存在。他们或许已经成了 FF 不可缺少的存在。



本作中的威治和彼克斯破天荒的有了三次出场机会。最早与斯考尔小组在电波塔顶的交手令他们各自下降了两级军衔。此后，本以为可以在看守所对赛尔菲等人一雪前辱的威治和彼克斯再次“惨遭暗算”，威治一边咬牙切齿的自言自语“这次是下等兵了……”，一边失去了知觉。命运的安排使斯考尔和他俩在月之潘多拉再次碰头。不知是对出仕已感绝望，还是被英雄们吓坏了，威治和彼克斯经过商量后毅然离开了军队。现在他们俩最想做的事就是去酒吧无拘无束的喝上一杯……

衷心祝愿威治和彼克斯能够在 FF Ⅸ 中成为主角！

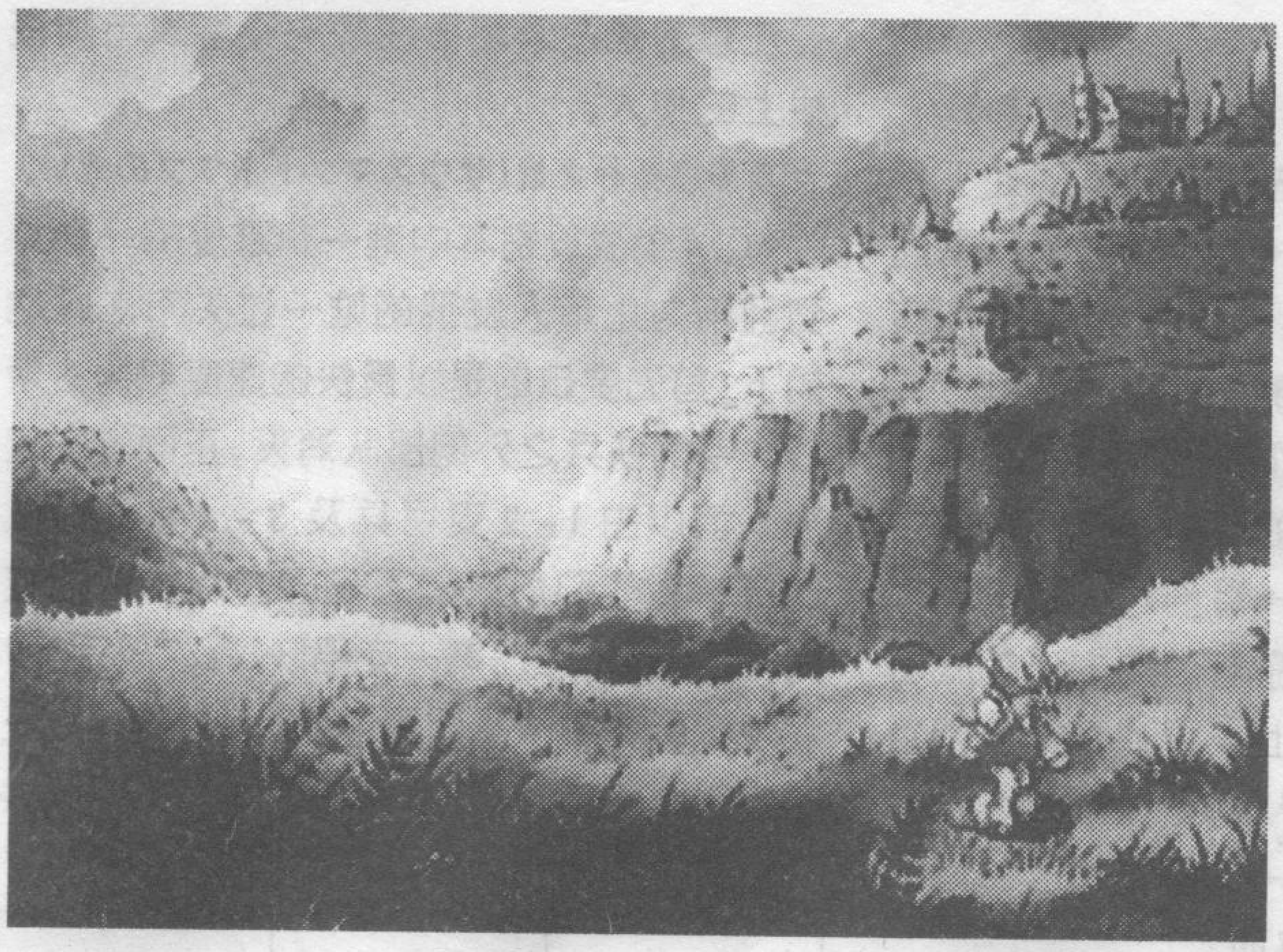
EYES ON ME

FF Ⅷ被人们关注的一个焦点是由著名歌手王菲演唱的主题曲“eyes on me”。王菲的名人效应暂且搁下不说，单是在 FF 系列中第一次出现人声这一点，其意义就不可小视。和诸多 RPG 以大量人声为卖点不同，从 FF Ⅰ 到 FF Ⅶ，史克威尔从来没让自己的角色说过一句话，这次的突破也许是一个新的开端。

FF Ⅷ中的“eyes on me”是朱丽娅转行当歌手的第一首单曲，也是她的最后一首单曲。但她的成名曲也正是这首“eyes on me”。朱丽娅本来一直在酒吧中为人们演奏钢琴，拉格那的出现改变了她的人生——正是拉格那始终凝视的目光使她生平第一次有了歌唱的欲望。在她和拉格那唯一的一次长谈中，她告诉了拉格那这一切——“你的目光告诉了我很多很多，我非常想把它们用歌声告诉更多的人。”于是，这首意味深长的“eyes on me”便问世了。同时朱丽娅也一举成名，但那双曾改变她一生的眼睛却再也没有出现在她面前……



文/ELITE　责编/PERFECT



沙加·开拓者2

~角色关系图与四技连携~

在上一期的攻略中有两个名字极为相似的角色——古斯塔夫和顾斯塔夫。这两者的关系竟是父子！其实游戏中所有的人物都是被有机的联系在一起的，在简明剧本别攻略之后将以图表的形式一次性介绍 20 多位角色间错综复杂的关系。希望大家在游戏时能够享受到更深一层的乐趣。

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：99.4.1	其它：振动手柄、PDA 对应

剧本别攻略

本攻略以游戏中剧本的年代先后为序，其中不包括纯剧情剧本。

威尔的旅行（ウィルの旅立ち）

○在酒吧中找到两名同伙后离开镇子。

○在古代城市废墟中拿到“**ポケットドラゴン**”、“**アンバーマリーチ**”、“**クリス・アカラベス**”这三样宝物中的任意一样后回到镇子即可结束剧本。

○关键宝物是“**クリス・アカラベス**”，其中附有一种强力术。

○废墟中不能进入的区域是在后面的剧本中才能前往的。

古斯塔夫 15 岁（ギュスターヴ 15才）

○因为第 2 山洞和第 3 个山洞是相通的，因此如果想拿齐道具的话，最佳线路是：第 1 个山洞→第 4 个→第 3 个。

○在这一剧本中为凯尔文（**クルヴィン**）装备上范围攻击的术或技的话，在后面的“巴凯特山之战”（**バクットヒルの戦り**）中会很轻松。

大沙漠的古代遗迹（大沙漠のメガリス）

○到达沙漠中的镇子后和酒吧柜台后的人对话，选择“**ヘンリー・ナイツ**”。

潜入！阿列克赛一伙（潜入！アレクセイ一味）

○在本剧本开始时要选择进行的人物。如果选择柯德莉姬的话，在剧本结束前柯德莉娅将会在固定战斗中死去。

○正确的行动顺序是：和酒吧中的男人对话→在某房子前敲门，这时会有人出现和主角对话→到一间有两层的房子中和老太婆对话→回中央广场向阿列克赛报告→和酒吧附近一个躲在墙角边的孩子对话→从塔形建筑物的梯子下到下水道中→找到下水道中的孩子→从下水道的另一出口出来。

决战！阿列克赛（対决！アレクセイ）

○在天上飞来飞去的“**グリフォン**”实力超强，现在还远不是它的对手，应该尽量离它远点。

○放在高处拿不到的宝物，需要诱使“**グリフォン**”把它们碰下来。

○在与阿列克赛交战前必须把尼娜（**ニーナ**）排入战列，因为只有尼娜在队中时才能通过固定情节打倒阿列克赛召唤来的“**ヘルウィンガー**”。在此后的战斗中只需要打倒中间的阿列克赛即可。

在矿山（矿山にて）

○首先要从矿山离开，在酒吧中得到怪物出现的消息后再回矿山。

○回到矿山最深处的怪物发生源，在和聚在发生源的那群怪物战斗时，应趁怪物数量较少时选择那个“新增的、每个角色都有的指令”，作用是堵住发生源。

○调查矿内的木桶可得到红、蓝、绿三种矿石。在后面的“威尔对蛋”（**ウィル対エッグ**）这一剧本中，可以用来和路边的一个人交换得到“**キャッツアイ**”。

越过大峡谷（グラン・ヴァレ在越えて）

○在桥起始端的关所附近可以找到弓使拉贝尔（**ラベール**）。

○那些骷髅状的忽隐忽现的东西标明了宝物的所在。

○需要拔出插在地上的“冰之枪”才能进行和 BOSS 的战斗，战胜 BOSS 后才能离开大峡谷。

泰坤·威尔（タイクーン・ウィル）

①在进入雪地深处后调查帐篷，才能前往雪地中的古代遗迹。

②与泰坤变成的怪兽的战斗是不能取胜的，在给予它一定程度的伤害后就会出现逃跑的指令，在这样进行 3 次固定战斗后就能完成剧本。

③在迷宫中最好拿到手的宝物是“**ビーストランス**”。在进入最深处的房间前别忘了在道具栏中留出余地，因为固定情节发生后能得到珍贵的术具“**梦魔のメダリスト**”。

家臣（エーデルリッター）

○洞窟内有一条向下沿伸的绳子，向下爬才能推进剧情的发展。

○洞内的大群史莱姆只能靠战斗杀出一条通路来。



▲「开拓者 2」以其厚重的历史感而倍受好评。

○天象厅中的谜题非常麻烦，较好的解法是：在星座一个也没有出现的情况下，按“左、右、中、中、中、右”的顺序来触动 3 个机关。迷题解开后，离开天象厅就会出现新的入口。

○在这一剧本为萨尔贡装备范围攻击技的话，在后面的汉诺瓦之战中会比较轻松。

在矿山·崩塌（矿山にて・崩坏）

○不能随时记录的剧本。在矿井中共能拿到 4 样宝物和救出 3 人，在脱出矿井后不要忘了和被救的人对话，可以得到钱。

灵魂教的传闻（アニマ教の尊）

○在见到教主后离开古斯塔夫即会来袭，这时就可以拿到原来被灵魂教教徒挡住的宝物了。

威尔对蛋（ウィル対エッグ）

○以战斗为主的剧本。从开始地点一

直向上即可碰到古斯塔夫并使他加入队伍。返回镇上将怪物一一消灭。在全部消灭后，来到中央广场和 BOSS 对决。之后转入威尔一个人的剧情。

〇本剧本的 BOSS 战是以决斗的形式展开的，因为海盗首领会用“蛋”给予威尔强力一击，因此保证每回和都是满 HP 状态是必不可少的。

将军的回忆（将军の思い出）

〇本剧本中需要操纵一位角色穿越在“大沙漠的古代遗迹”中曾经穿越的大沙漠，其难度可想而知。

〇在穿越沙漠到达佛盖朗古镇后，可以分别在道具店和酒吧令西尔马尔和年轻的那尔赛斯加入，这样在返回古留格尔时会稍轻松一点。

生命树之岛（生命の木の岛）

〇在生命树下一共可以得到 5 颗生命树的种子，作为装备品它的作用是单体全回复，把它交给那尔赛斯所得的报酬是每颗 400 CR。如果觉得全卖掉可惜的话，可以在见那尔赛斯之前先把其中 4 颗装备在身上再说……

向着怪兽的巢穴（モンスターの巣へ）

〇首先要前往巢穴的最深处（有大虫卵的地方），这时领头的艾莱诺娅会说一句话，此时在归途上会碰到 BOSS。因为打倒它后会有资金宝物入手，因此别忘了在道具栏中留出空间。

在那天空架上彩虹（あの空に虹を）

〇最短路径：首先从左侧下到地下→从左下的台阶向下行→切换画面后从画面右上再次使画面切换→这里会有操作装置，上前调查→返回前一画面→从左上离开这一画面→又有操作装置，再次进行调查→回到第一次调查的那个操作器再次调查→从上方离开画面→看到浮在水中的道具，一定要拿到手→在塔形物内部的底层调查操作装置→回到上一层调查操作装置→向右行切换画面，从右上看似被岩石塞住的通路离开此画面→此后是一层一层的开启操作装置，直到塔顶。

蛋的再现（エッグ再び）

〇先与酒吧二层的米斯提对话，再和码头的迪娅娜对话即可。

和蛋的死战（エッグとの死斗）

〇在和两种大蜘蛛的强制战斗后会有选项出现，应选择“ミスティ在倒す”。之后里奇为了避免被蛋控制而纵身跳下悬崖，成为继古斯塔夫之后又一位死去的主人公。

基妮的冒险（ジニーの冒険）

〇在洞窟入口不远处有一条粗大的根挡住去路，排除方法是在这一画面下方的画面中不断打倒敌人（因为这里的敌人有被打倒就去啃食根茎的习性）。在反复切换画面打倒敌人后，根上面出现了一条通路，要注意的是在通路形成前决不能攻击附在根上的敌人。

萨斯曼德拓朴之战（サウスマッドトップの战い）

〇4 个战役剧本中唯一有难度的一章。到目前为止本人发现的唯一过关方法归纳如下：首先要做的是以最快的速度把伪古斯塔夫与钢铁兵之外的部队消灭，正面的主攻部队可以由 1～2 支弓兵及 3～4 步兵部队组成，靠他们可以消灭正面方向的全部敌人。而主将带领任意一支部队（最好是弓兵）就可以轻松干掉从侧翼包抄上来的敌人。在主攻部队完成任务后，必须在对方的钢铁兵行动前就在他们面前排好如图阵势。在排好

钢铁兵	伪古斯塔夫	钢铁兵
我方队伍	我方队伍	我方队伍
我方队伍	我方队伍	我方队伍

阵形后不要主动出击，因为这时主攻部队的任务仅仅是拖延时间到第 8 回合。由于敌部队移动力是 2，而钢铁兵过于强大，根本无法消灭，因此能做的就只有把他们的移动力降低为 1 了。好了，剩下的就看你自己了。

最后的古遗迹（最后のメガリス）

简而言之一个字“难”，用你讫今积累的全部经验和战斗力来通关吧！

文/张凌志　　责编/PERFECT

《沙加·开拓者 2》
角色关系图鉴



注：角色日文名称请参见上期杂志“开拓者 2”的行动模式部分的表格。

连携技部分 1——“三体连携技”	
技 名	组 成
狙いくし杀し	狙い射ち(弓)+くし刺し(枪)+海老杀し(杖)
影どらくし	影ぬい(弓)+どら鸣らし(杖)+くし刺し(枪)
狙い二段杀し	狙い射ち(弓)+二段突き(枪)+海老杀し(杖)
鬼サイドミング	鬼走り(拳)+サイドワインダー(弓)+ユイミソグ(枪)
海老夜叉石	海老杀し(杖)+夜叉横断(斧)+石
海老骨铁拳	海老杀し(杖)+骨碎き(杖)+爆碎铁拳(拳)
骨スマ横断	骨碎き(杖)+スマツシユ(剑)+夜叉横断(斧)
活杀ベア太刀	活杀兽闪冲(枪)+ベアクラツシユ(剑)+逆风の太刀(剑)
活杀ベア斩り	活杀兽闪冲(枪)+ベアクラツシユ(剑)+みじん斩り(剑)
影天地强击	影矢(弓)+天地二段(剑)+大强击(斧)
剑风召雷ランデヴー	剑风闪(剑)+スカイランデヴー(斧)+召雷(水)
疾风召雷ランデヴー	疾风剑(剑)+スカイランデヴー(斧)+召雷(水)
マグマウッドショット	マグマプロージョン(石)+ウッドストック(树)+ニードルショット(树)
ブツシユ高速本	ブツシユファイア(树)+高速ナブラ(斧)+针千本(弓)
イド·削岩ナブラ	イド·ブレイク(弓)+削岩击(杖)+高速ナブラ(斧)
イド·海老割り	イド·ブレイク(弓)+海老杀し(杖)+かぶと割り(剑)
かすみ削岩ナブラ	かすみ二段(剑)+削岩击(杖)+高速ナブラ(斧)

连携技部分 2——“四体连携技”	
技 名	组 成
影石チャークラツシユ	影ぬい(弓)+石(石)+チャージ(枪)+スカルクラツシユ(斧)
毒音夜叉脑二段	毒音波(水)+夜叉横断(斧)脑削り(枪)+かすみ二段(剑)
ボコ脑かすみビート	ボゴボゴ(拳)+脑削り(枪)+かすみ二段(剑)+ハートビート(杖)
ブシシユイド·ハイパーショツト	ブツシユファイア(树)+イド·ブレイク(弓)+ハイパーマンマー(斧)+ニードショツト(树)
草骨影十字	草伏き(枪)+骨碎き(杖)+影ぬい(弓)+十字斩り(剑)
召雷活杀ベア太刀	召雷(水)+活杀兽闪冲(枪)+逆风の太刀+ベアクラツシユ(剑)
フアイアマルチ召雷ラソデヴー	フアイアーストーム(炎)+マルチウエイ(剑)+召雷(水)+スカイラソデヴー(斧)
影夜叉斩り	どら鸣らし(杖)+影矢(弓)+夜叉横断(斧)+みじん斩り(剑)
光の活杀まき割りうさぎ	光の腕(枪)+活杀兽闪冲(枪)+まき割りトルネード+からすとうさき(杖)
烈风针千大太刀	烈风剑(剑)+针千本(弓)+大强击(斧)+逆风の太刀(剑)
无かめごうら逆风の瞬速の矢	无拍子(剑)+逆风の太刀(剑)+かめごうら割り(杖)+瞬速の矢(弓)
かすみ削岩高速本	かすみ二段(剑)+削岩击(杖)+高速ナブラ(斧)+针千本(弓)
烧召雷活杀クラツシユ	烧杀(炎)+召雷(水)+活杀兽闪冲(枪)+ベアクラツシユ(剑)
ベア痛高速天雷	ベアクラッシュ+痛打+高速ナブラ+天雷
高速クロスハート二段	高速ナブラ+クロスブレイク+ハートビート+天地二段
疾风高速烧ウエイ	疾风剑+高速ナブラ+烧杀+マルチウエイ
ベアスカどナブラ	ベアクラッシュ+スカッシュ+どら鸣らし+高速ナブラ
アルダー疾风の烧ウエイ	アルダーストライク+逆风の太刀+マルチウエイ

文/寒冰泉　责编/PERFECT

神秘的“グールの塔”

作为隐藏剧本出现的“グールの塔”位于世界地图的劳普雷尔兹(ラウブホルツ)。这里隐藏着三样珍贵的道具:游戏中最强的铁制剑“丙子椒林剑”、弓箭“妖精王リラ”和“アニマ结精晶体”。试将这三件道具的入手方法介绍如下:

○首先和塔外部旋梯的双子僵尸作战,打倒其中一个即可。

○调查如图地点(图 1),会有昆虫类的敌人出现,将其打倒。

○如图所示的画前即会发生战斗(图 2),打倒敌人。

○在该画面会有漂浮的鬼魂出现(图 3),接触。

○战斗中应先将“死せる贤者”左右的两个“をの高弟”石化,千万不要以为自己很强就和三个敌人硬拼。待只剩“死せる贤者”时再用大连携技全力攻击。胜利后就可得到“丙子椒林剑”。

○打倒“死せる贤者”后来到塔上部关闭发怪声的管风琴。

○这时塔内的 3 座石像会闪光并发出声响,将其一一打败。

○到塔顶调查祭坛即可得到“妖精王リラ”。

○降到塔的地下部分,在闪光的地面会遇到敌人,打倒后可得到“アニマ结晶体”。

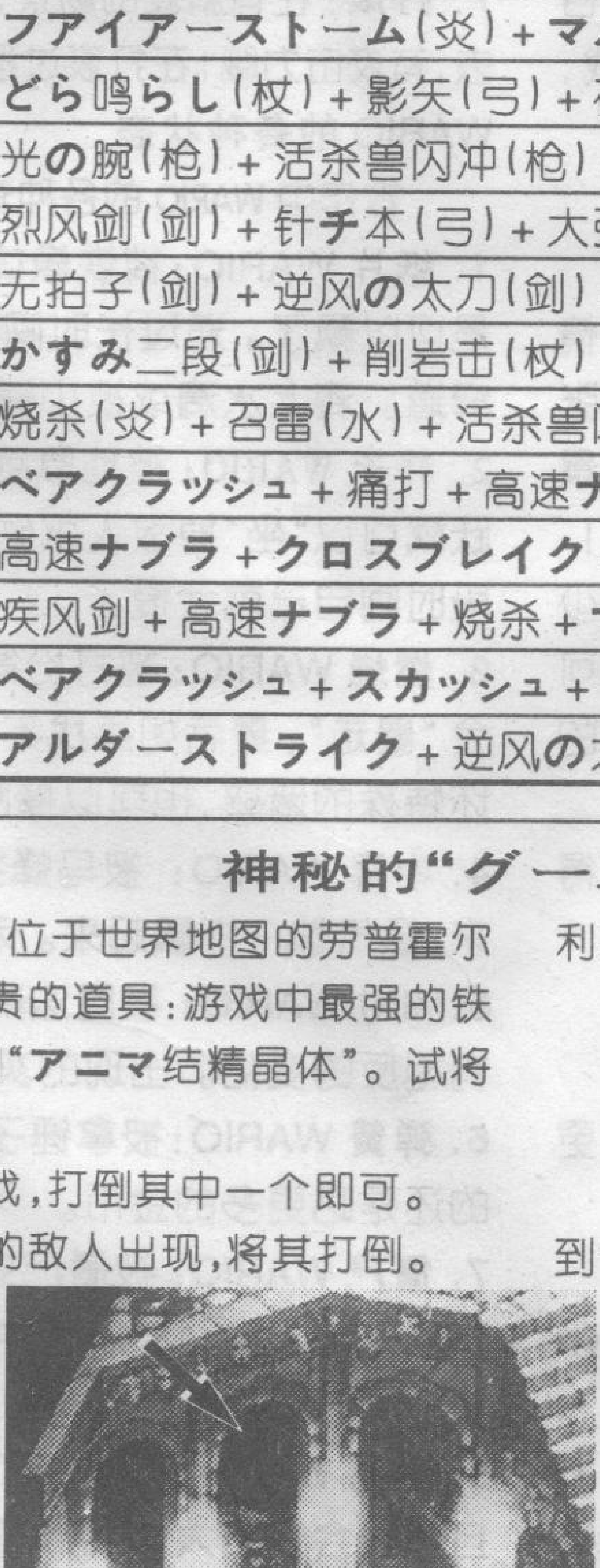


图 1

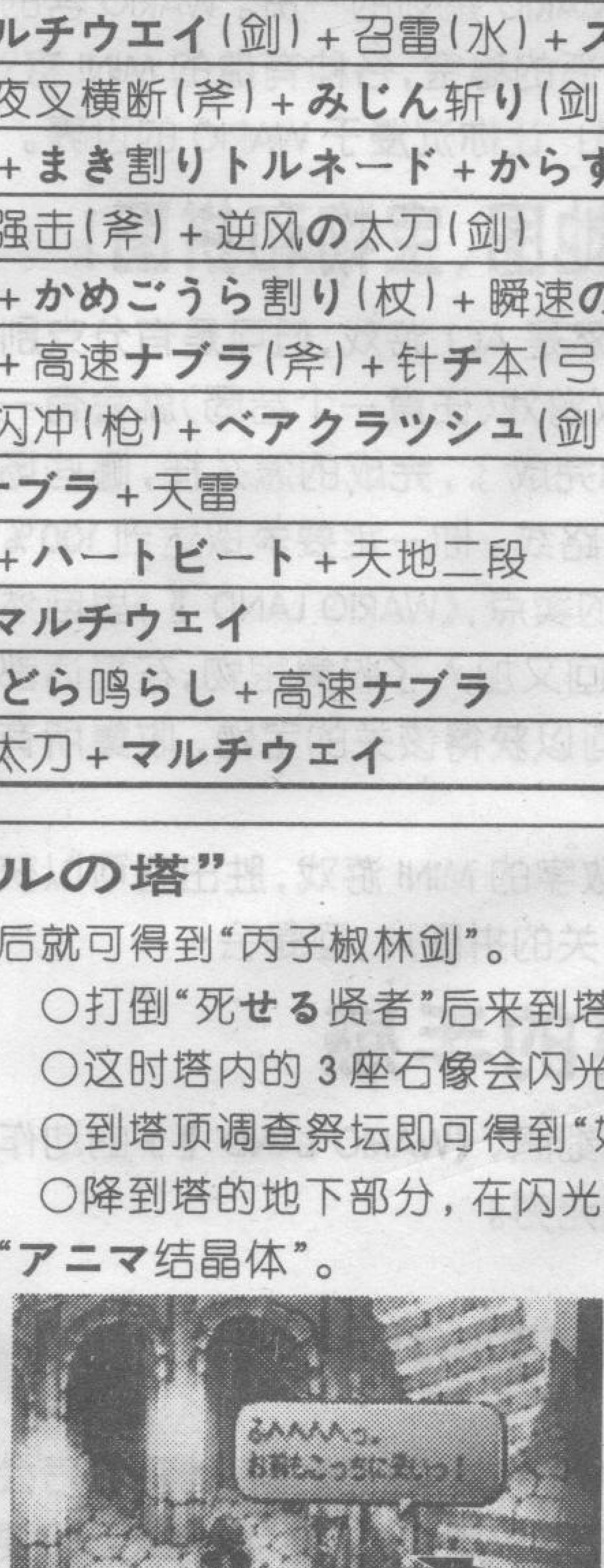


图 2

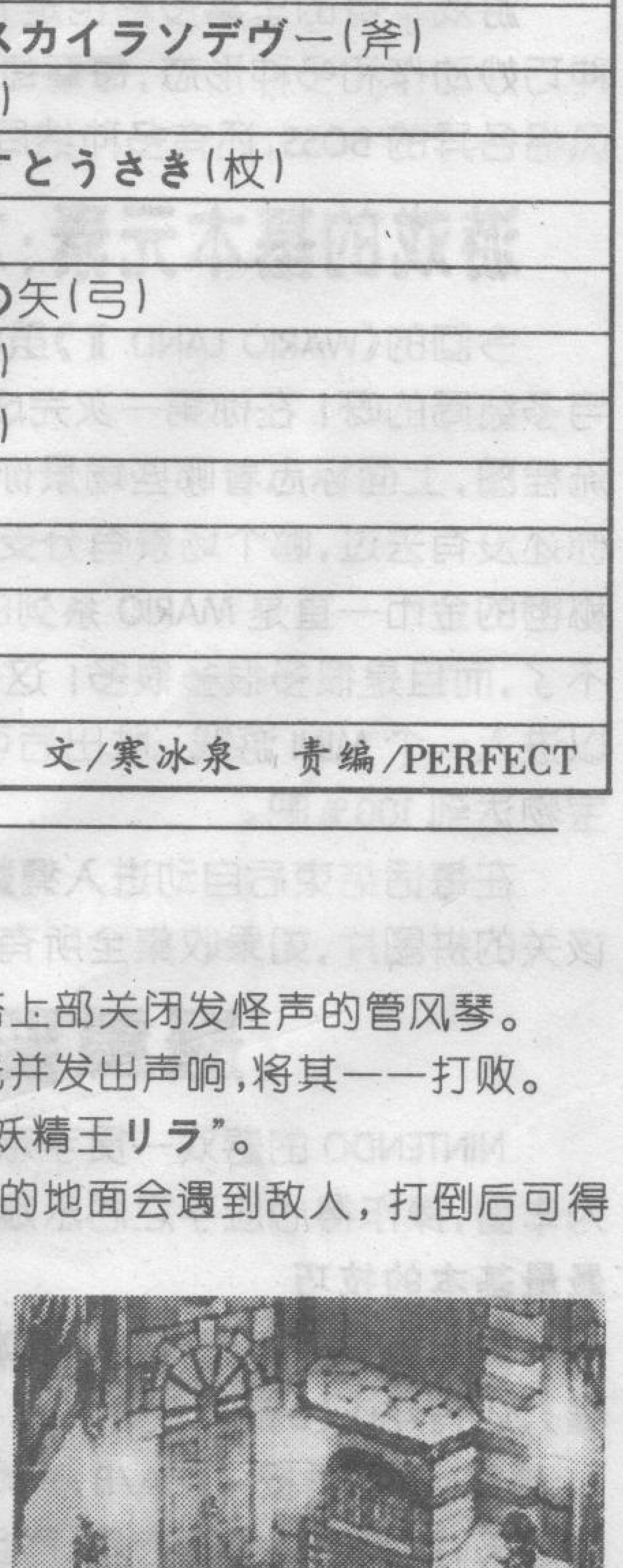


图 3



瓦里奥世界·被盗的财宝

~体现 GAME BOY COLOR 机能的作品~



GB	厂商:NINTENDO	类型:ACT
	发售日:不明	

马里奥的老对手瓦里奥彩色登场!!

NINTENDO 的招牌作 MARIO 系列的最新作品，自然继承了该系列一贯的高品质，目的十分明显：体现新主机 GAME BOY COLOR 的机能(和 N64 上的"MARIO 64"一样)。以前的 GAME BOY 和 GAME BOY POCKET 最不好的地方应该算是人物移动时的虚影，彩色 GAME BOY 最明显的解决了这个问题！在《WARIO LAND Ⅱ》中高速卷轴时根本感觉不到以前的虚影。

游戏的彩色化也是一大要点。游戏色彩跟以往的 MARIO 系列一样清新明快充满卡通味道，游戏画面和前后景层次分明。利用 GAME BOY COLOR 的两倍主频，WARIO 和他的敌人们动作柔和流畅，可有很多细节的描写哦！

游戏本身的丰富多彩也是 MARIO 系列的一贯。WARIO 君的各种巧妙动作和多种形态，每章每话的秘宝，各种有趣的 MINI 游戏，风格各异的 BOSS，还有多种结局！让你沉浸于 WARIO 的世界。

游戏的基本元素：地图、宝物和拼图！

今回的《WARIO LAND Ⅱ》虽然是 ACT 游戏，但可是有分支剧情与多结局的呀！在你第一次完成游戏(任意一个结局)就会有一张流程图，上面标志着哪些场景你完成了，完成的怎么样，哪些场景你还没有去过，哪个场景有分支路线。你一定要争取达到 100%！秘密的金币一直是 MARIO 系列的卖点，《WARIO LAND Ⅱ》里自然少不了，而且是很多很多很多！这回又加入了收集宝物，在每话都可以进入一个 MINI 游戏，胜出后可以获得该关的宝物，收集所有的宝物达到 100%吧。

在每话结束后自动进入猜数字的 MINI 游戏，胜出后可以获得该关的拼图片，如果收集全所有关的拼图片，可是会……

最重要的手感

NINTENDO 的游戏一贯手感细腻，《WARIO LAND Ⅱ》的动作更为丰富，操作得心应手之后乐趣无穷。

最最基本的技巧

太基本的也不用说了，比如基本的行走(方向键)和跳跃(A 键)，还有冲击(B 键)。

1. 地震：跳起后按↓+A/B，有地震的效果。敌人在地震之后会被弹起来，还会改变行进方向，而且可以用这招"坐"掉敌人。可要好好利用它的特性哟！

2. 投技：跳起后将敌人踩翻(MARIO 系列的经典动作)，走过去自然会抓起敌人，要么按 B 键直接将其扔出，要么按住 B 键蓄力后再配合方向键扔，力道和方向都会不同的。

3. 游泳：咚！掉到水里就可以用方向键游泳了，如果按 B 键的话就可以加速。

4. 跳跃：最富于变化的 MARIO 式跳跃。最基本是根据你按键的时间决定跳跃的高度，在冲击时跳跃(B+A)会更高，按↑+A 也会跳的高些，还有按↓+A 是俯下跳，可以通过跳跃钻进一些窄道。

5. 踩人跳：在"ほんとの的最终话"里最需要的技巧，踩在敌人的身上后按 A 键跳跃，一定要好好练习的技巧。

6. "飞"：有猫头鹰的场景，叫醒猫头鹰，抓住它的脚它会带着你飞。注意，它可是会自己滑翔的哦！

7. 打滚：在有斜坡的场景，在斜坡上按↓，就可以借着斜坡的力滚下去，有攻击力哦！在打滚过程中还可以按 A 跳跃，也是很重要的技巧。

WARIO 的各种状态

本作中 WARIO 的各种有趣状态也是过关所必须的！也有技巧哟！

1. 纸片 WARIO：被铁像或大石块砸中就会成为纸片了，好处自然是可以飘了。通过长时间的空中停留吃更多的金币或进入高处的窄道。滴上水滴或被小蝙蝠纠住就可以恢复了。

2. 胖子 WARIO：被地鼠厨师喂过蛋糕之后便更胖了，通过普通跳跃就可以"坐"掉敌人或砸坏地板，在平地走就会有攻击力！?过一段时间自己就会瘦了。

3. 燃烧 WARIO：被打扮得跟火焰兵似的狐狸点燃屁股，WARIO 就会"暴走"，最后如果找不到水池的话就只好被烧成灰了。可以破坏特殊的墙壁，也可以撞敌人。

4. 中毒 WARIO：被马蜂扎了的话就会有不好的脸色，还会肿起来，像气球一样飘起来。利用飘浮可以吃到顶端的金币！

5. MINI WARIO：被魔法师变小后，身体变小了，而在跳跃能力上有相反的变化。出现的次数不是很多。

6. 弹簧 WARIO：被拿锤子的大狗砸中后就变成弹簧 WARIO 了，目的还是吃更多的金币。

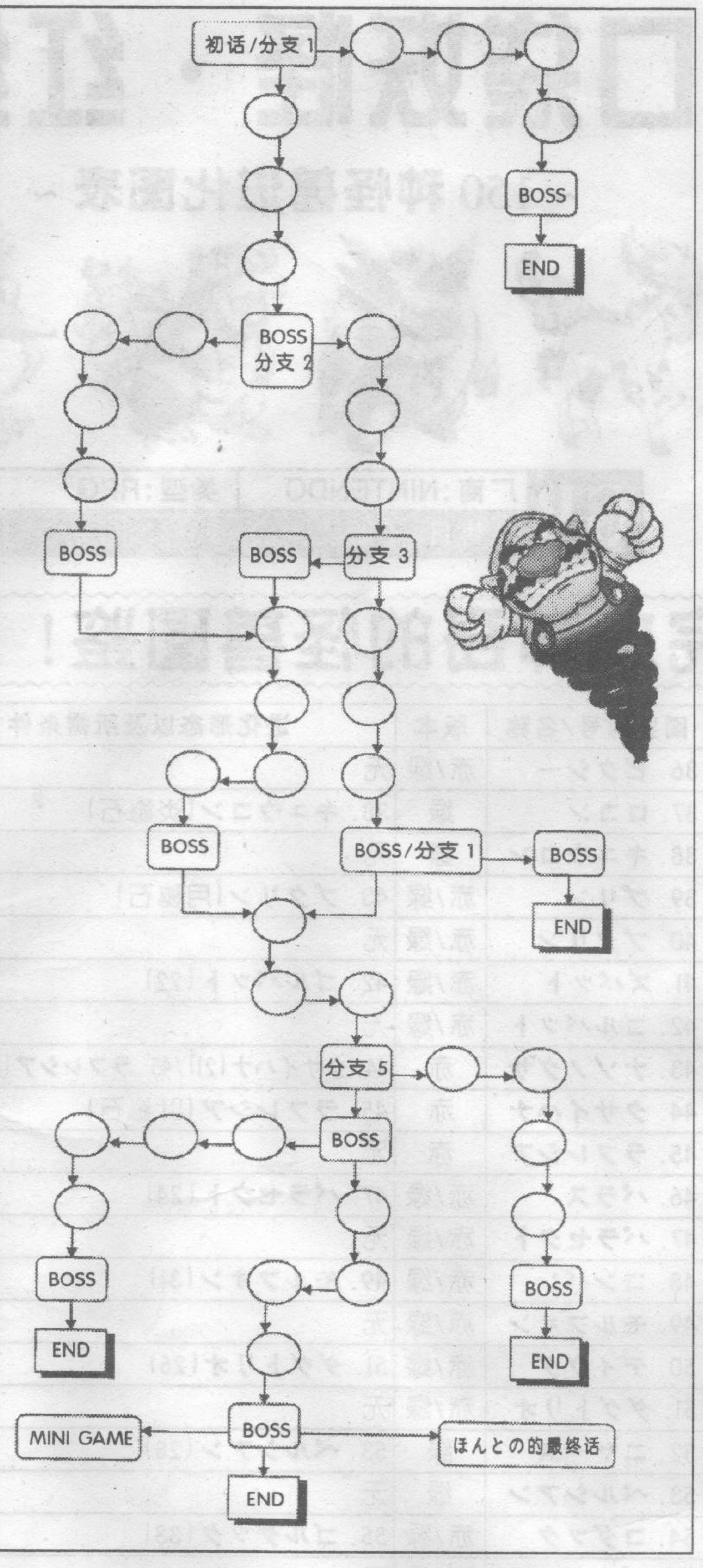
7. 僵尸 WARIO：被僵尸或幽灵碰到，自己就会加入它们了，特点是如果向下掉可以不管地板，一直掉到底部。想恢复的话，只有去照照阳光了。

8. 醉鬼 WARIO：如果被企鹅的啤酒浇到，就会把握不住方向，而且背景会响起大家很熟悉的音乐。掉到水池里才可以恢复。

分支剧情大公开

今回的 WARIO 可是有多结局分支剧情的，如何达到分支条件

——所有章话的地图一览——



呢？跟着魔法师来！

1. 第1章/第1话的分支：在起点的时候，如果你不叫醒正在睡觉的 WARIO，就会有 WARIO 被抬走的剧情！

2. 第1章/第5话的分支：可以不与 BOSS 正面冲突，从某墙高处冲击进入隐藏道，可以直接过版，更可以进入分支剧情。

3. 第2章/第4话的分支：利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁(无标识的墙)撞开，有些过分的设定。

4. 第3章/第4话的分支：通过变换开关状态进入另一条叉路，很容易错过。

5. 第4章/ 第4话的分支：偶尔有些地方可以踩开（某个紫色螺母)，这话的分支就在这里！

6. 第4章/第5话的分支：还是利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁撞开。

如何识破 12 位 BOSS

游戏在 BOSS 方面难度适中，不过有的 BOSS 还要动动脑筋。

1. 第1章/第5话：可笑的青蛇，只要踩它的头 4 次就可以了，好象没有攻击力。

2. 第2章/第5话：傻傻的鹰(?)，好象和 ZELDA 里的那只差不多，踩它的头 5 次。要注意在它扇风的时候还是老实的呆着吧，要不然会被吹上去的。

3. 第3章/第5话：马蜂！还会召唤小号的帮手，不要被扎中！还是踩它的头 5 次。

4. 第4章/第5话：灌篮高手的对决！和兔子比赛篮球，谁先投进 3 次谁赢。要先把它踩成球，再投掷，三次的距离可不一样哟！

5. 最终章/最终话：在火柱中进行的对决，始终不要被火柱顶起！开始的时候她会扔下常见的敌人，利用它们投向 BOSS 两次后，她就会开始扔下爆弹！在空中接住爆弹，乘火柱在 BOSS 身下的时候将爆弹投到火柱里，更高的火柱会让 BOSS……，2 次就 KO 了。

6. 第2章/最终话：出来个猛铁头，先跳着躲避，然后趁它补给的时候撞它 3 次，它急了后，再次将其撞翻，抓起它投向 BOSS！

7. 第2章/第5话：BOSS 在崖边刹车的瞬间，撞它下去！(好象很坏)，3 次就 OK 了。

8. 第3章/第4话：弱点是傻鱼的腹部，撞 4 次。

9. 第3章/最终话：踩泡泡的头 3 回，当分身出现后，要分清哪个是主体哟！

10. 最终章/最终话：象吊死鬼一样的幽灵，记不起来怎么打的了，不过是最弱的最终章 BOSS。

11. 最终章/最终话：开始趁 BOSS 在低空的时候撞她 3 次，然后她会开始向下扔爆弹，将爆弹踩落后捡起投向 BOSS，3 次。

12. ほんとの最终话：很过分的 BOSS！需要踩后跳的技巧很高，而且要踩它 10 次！在数次失败之后，魔法师使用的方法是：站在唯一的落脚点上看准时机踩它(不过不要将其踩到下一层去)，踩完后跳回落脚点，等待下一次时机。虽然有些麻烦，不过较为保险。如果你对自己的技术十分自信，那么可以试试：在第一层平台上踩其两次，将其踩到下一层的左下角，然后按↓+A 连踩到它 OVER，魔法师最多也就踩了 6 下就掉下去了(不好意思)。

当一切都是 100% 的时候

100% 完成游戏后就会有新的东西出现！

玩不到尽头的 MINI 游戏

简单的记忆性节目，可是要求音调的记忆哟！不过好象没有尽头，一个音符一分，积分位数可是 4 位数呀！！！死了死了……

"ほんとの的最终话"！

游戏难度一下提高的最终话。非常难熬，还有计时。只有精确的掌握游戏的各种操作才可以过去，对踩人连跳的要求很高！最后的关底也很过分，可以说是挺变态的最终话。不过挑战性大大的，向极限的 BEST TIME 冲击吧！

魔法师的友情提示

隐藏的东西实在太多了！

隐藏的金币实在太多了，在大多数关一关收集 400 枚以上完全可以。注意可以撞的天花板，墙壁和地面，用敌人投的特殊砖块，还有看上去太高的平台等等。总之不要老想着快些过关，那样你会错过很多有趣有挑战的地方！

不光要动手，动脑也是必须的！

光有熟练的技巧是不够的，还要努力去解谜，虽然《WARIO LAND Ⅱ》的谜题难度比《ZELDA》要低很多。一般谜题不会跨越一个场景，如果看见什么吃不到的金币可要多动动脑子！

最后是一个不算秘技的秘技：A + B + START + SELECT 可以回到游戏开始画面。

文、绘图/魔法师　责编/PERFECT



口袋妖怪·红绿

~150 种怪兽进化图表~



GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG
发售日:不明

不断收集,不断培养,完成神奇的怪兽图鉴!

图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
1. フシギダネ	赤/绿	2. フシギソウ(16)/3. フシギバナ(32)
2. フシギソウ	绿	3. フシギバナ(32)
3. フシギバナ	绿	无
4. ヒトカゲ	赤/绿	5. リザード(16)/6. リザードン(36).
5. リザード	赤/绿	6. リザードン(36)
6. リザードン	赤/绿	无
7. ゼニガメ	赤/绿	8. カメール(16)/9. カメックス(36)
8. カメール	赤/绿	9. カメックス(36)
9. カメックス	赤/绿	无
10. キャタピー	赤/绿	11. トランセル(7)/12. バタフリー(10)
11. トランセル	赤/绿	12. バタフリー(10)
12. バタフリー	赤/绿	无
13. ビードル	赤/绿	14. コクーン(7)/15. スピアー(10)
14. コクーン	赤/绿	15. スピア (10)
15. スピアー	赤/绿	无
16. ポッポ	赤/绿	17. ピジョン(18)/18. ピジョット(36)
17. ピジョン	赤/绿	18. ピジョット(36)
18. ピジョット	赤/绿	无
19. コラッタ	赤/绿	20. ラッタ(20)
20. ラッタ	赤/绿	无
21. オニスズメ	赤/绿	22. オニドリル(20)
22. オニドリル	赤/绿	无
23. アーボ	赤/绿	24. アーボック(22)
24. アーボック	赤/绿	无
25. ピカチュウ	赤/绿	26. ライチュウ(雷秘石)
26. ライチュウ	赤/绿	无
27. サンド	赤/绿	28. サンドパン(22)
28. サンドパン	赤/绿	无
29. ニドラン(メス)	赤/绿	30. ニドリーナ(16)/31. ニドクイン(月秘石)
30. ニドリーナ	赤/绿	31. ニドクイン(月秘石)
31. ニドクイン	赤/绿	无
32. ニドラン(オス)	赤/绿	33. ニドリーノ(16)/34. ニドキング(月秘石)
33. ニドリーノ	赤	34. ニドキング(月秘石)
34. ニドキング	赤	无
35. ピッピ	赤/绿	36. ピクシー(月の石)

图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
36. ピクシー	赤/绿	无
37. ロコン	绿	38. キュウコン(炎秘石)
38. キュウコン	绿	无
39. プリン	赤/绿	40. プクリン(月秘石)
40. プクリン	赤/绿	无
41. ズバット	赤/绿	42. ゴルバット(22)
42. ゴルバット	赤/绿	无
43. ナゾノクサ	赤	44. クサイハナ(21)/45. ラフレシア(叶秘石)
44. クサイハナ	赤	45. ラフレシア(叶秘石)
45. ラフレシア	赤	无
46. パラス	赤/绿	47. パラセクト(24)
47. パラセクト	赤/绿	无
48. コンパン	赤/绿	49. モルフォン(31)
49. モルフォン	赤/绿	无
50. ディグダ	赤/绿	51. ダグトリオ(26)
51. ダグトリオ	赤/绿	无
52. ニャース	绿	53. ペルシアン(28)
53. ペルシアン	绿	无
54. コダック	赤/绿	55. ゴルダック(33)
55. ゴルダック	赤/绿	无
56. マンキー	赤	57. オコリザル(28)
57. オコリザル	赤	无
58. ガーディ	赤	59. ウインディ(炎秘石)
59. ウインディ	赤	无
60. ニョロモ	赤/绿	61. ニョロゾ(25)/62. ニョロボン(水秘石)
61. ニョロゾ	赤/绿	62. ニョロボン(水秘石)
62. ニョロボン	赤/绿	无
63. ケーシィ	赤/绿	64. ユンゲラー(16)/65. フーディン(通信)
64. ユンゲラー	赤/绿	65. フーディン(通信)
65. フーディン	赤/绿	无
66. ワンリキー	赤/绿	67. ゴーリキー(28)/68. カイリキー(通信)
67. ゴーリキー	赤/绿	68. カイリキA(通信)
68. カイリキー	赤/绿	70. ウツドン(21)/71. ウツボット(叶秘石)
69. マダツボミ	绿	71. ウツボット(叶秘石)
70. ウツドン	绿	无

注:"进化形态与所需条件"一栏中包括可进化怪兽的编号、名称,括号内是进化所需的条件(LV、道具、通信)。

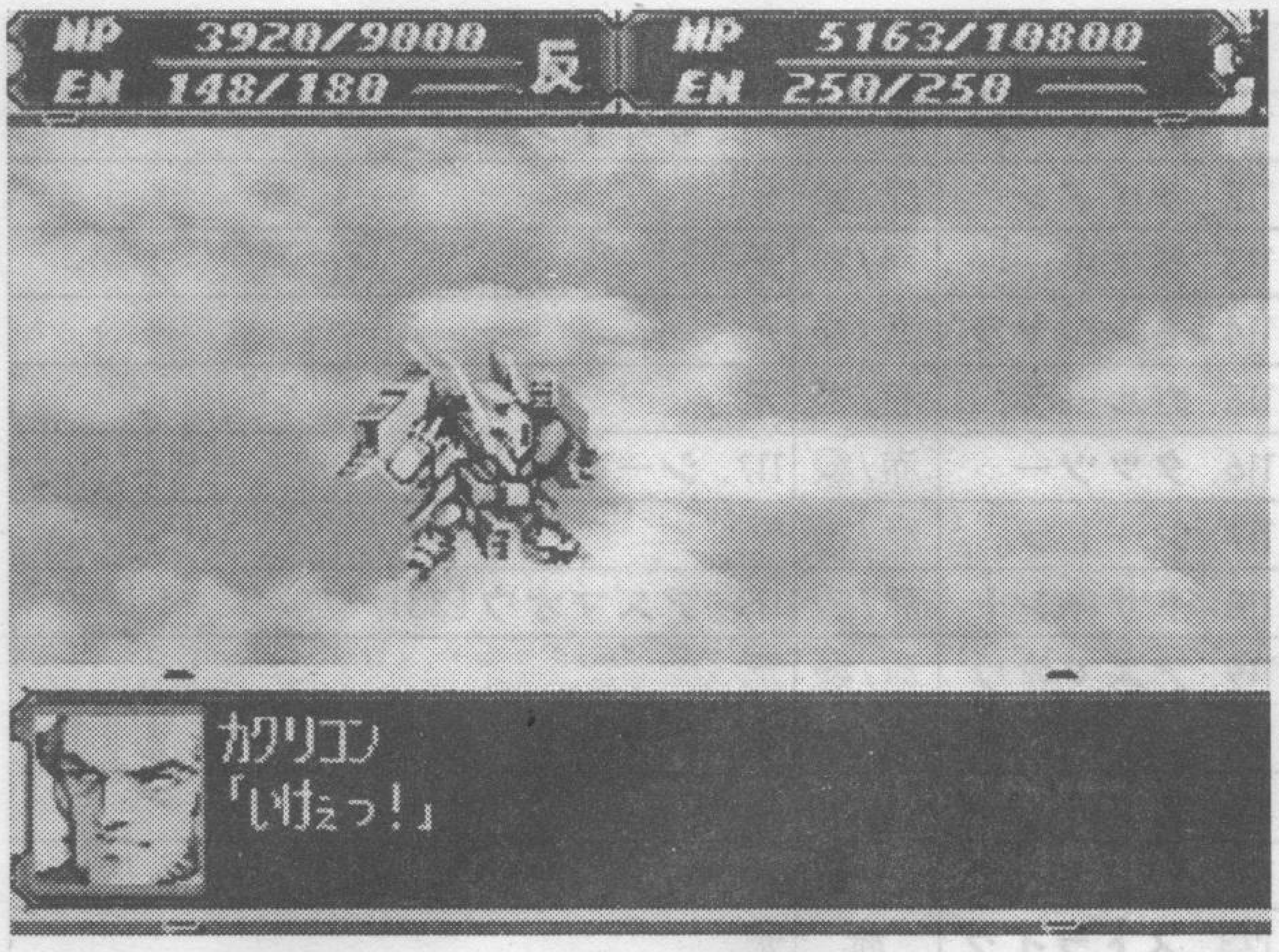
图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
71. ウツボット	绿	无
72. メノクラゲ	赤/绿	73. ドククラゲ(30)
73. ドククラゲ	赤/绿	无
74. イシツブテ	赤/绿	75. ゴローン(25)/76. ゴローニャ(通信)
75. ゴローン	赤/绿	76. ゴローニャ(通信)
76. ゴローニャ	赤/绿	无
77. ポニータ	赤/绿	78. ギャロップ(40)
78. ギャロップ	赤/绿	无
79. ヤドン	赤/绿	80. ヤドラン(37)
80. ヤドラン	赤/绿	无
81. コイル	赤/绿	82. レアコイル(30)
82. レアコイル	赤/绿	无
83. カモネギ	赤/绿	无
84. ドードー	赤/绿	85. ドードリオ(31)
85. ドードリオ	赤/绿	无
86. パウワウ	赤/绿	87. ジュゴン(34)
87. ジュゴン	赤/绿	无
88. ベトベター	赤/绿	89. ベトベトン(38)
89. ベトベトン	赤/绿	无
90 シエルダー	赤/绿	91. パルシエン(水秘石)
91. パルシエン	赤/绿	无
92. ゴース	赤/绿	93. ゴースト(25)/94. ゲンガー(通信)
93. ゴースト	赤/绿	94. ゲンガー(通信)
94. ゲンガ	赤/绿	无
95. イワーク	赤/绿	无
96. スリープ	赤/绿	97. スリーパー(26)
97. スリーパー	赤/绿	无
98. クラブ	赤/绿	99. キングラー(28)
99. キングラー	赤/绿	无
100. ビリリダマ	赤/绿	101. マルマイン(30)
101. マルマイン	赤/绿	无
102. タマタマ	赤/绿	103. ナッシー(叶之秘石)
103. ナッシー	赤/绿	无
104. カラカラ	赤/绿	105. ガラガラ(28)
105. ガラガラ	赤/绿	无
106. サワムラー	赤/绿	无
107. エビワラー	赤/绿	无
108. ベロリンガ	赤/绿	无
109. ドガース	赤/绿	110. マタドガス(35)
110. マタドガス	赤/绿	无

图鉴编号/名称	版本	进化形态以及所需条件
111. サイホーン	赤/绿	112. サイドン(42)
112. サイドン	赤/绿	无
113. ラッキー	赤/绿	无
114. モンジャラ	赤/绿	无
115. ガルーラ	赤/绿	无
116. タッツー	赤/绿	117. シードラ(32)
117. シードラ	赤/绿	无
118. トサキント	赤/绿	119. アズマオウ(33)
119. アズマオウ	赤/绿	无
120 ヒトデマン	赤/绿	121. スターミー(水秘石)
121. スターミー	赤/绿	无
122. バリヤード	赤/绿	无
123. ストライク	赤	无
124. ルージュラ	赤/绿	无
125. エレブー	赤	无
126. ブーバー	绿	无
127. カイロス	绿	无
128. ケンタロス	赤/绿	无
129. コイキング	赤/绿	130. ギャラドス(20)
130. ギャラドス	赤/绿	无
131. ラプラス	赤/绿	无
132. メタモン	赤/绿	无
133. イーブイ	赤/绿	134.(水秘石)/135.(雷秘石)/136.(炎秘石)
134. シャワーズ	赤/绿	无
135. サンダース	赤/绿	无
136. ブースター	赤/绿	无
137. ポリゴン	赤/绿	无
138. オムナイト	赤/绿	139. オムスター(40)
139. オムスター	赤/绿	无
140. カブト	赤/绿	141. カブトプス(40)
141. カブトプス	赤/绿	无
142. プテラ	赤/绿	无
143. カビゴン	赤/绿	无
144. フリーザー	赤/绿	无
145. サンダー	赤/绿	无
146. ファイヤー	赤/绿	无
147. ミニリュウ	赤/绿	148. ハクリュー(30)/149. カイリュー(55)
148. ハクリュー	赤/绿	149. カイリュー(55)
149. カイリュー	赤/绿	无
150 ミュウツー	赤/绿	无

道具名称	作用
どくけし	解除毒状态(どく)
まてなおし	解除麻痹状态(まひ)
ねむけざまし	解除睡眠状态(ねむけ)
やけどなおし	解除烧伤状态(やけど)
こおりなわし	解除冰冻状态(こおり)
なんでもなおし	解除所有异常状态
タウリン	提升妖怪攻击力上限
ブロムヘキシン	提升妖怪防御力上限
インドメタシン	提升妖怪敏捷度上限
リゾチウム	提升妖怪魔力上限
マックスアップ	提升妖怪 HP 上限

道具名称	作用
ふしぎなアナ	使一只妖怪 LV UP
モンスターボール	妖怪捕捉球
スーパーボール	强化的妖怪捕捉球
ハイパーボール	超强化的妖怪捕捉球
マスターボール	百分之百成功的妖怪捕捉球(只有一枚)
ほのおのいし	炎之秘石(进化道具)
かみなりのいし	雷之秘石(进化道具)
みずのいし	水之秘石(进化道具)
りーふのいし	叶之秘石(进化道具)
つきのいし	之秘石(进化道具)

文/ピカチュウ　责编/PERFECT



超级机器人大战F&完结篇

~资深玩家的攻关经验谈~



SS、PS 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:99年4月15日(PS版完结篇)

捍卫正义的熊熊战火再度燃起,"F完结篇"系列登场PS!

系统解说

1. 计算公式

许多玩家在玩"F"时总会有这样的感觉:每当己方机体出手时,都期待着100%的命中率或会心一击,但这究竟取决于什么呢?其实是有规律可寻的,看了下面的算式大家便会明白。

A. 命中率=(攻击侧)命中率+反应+武器命中补正+机体运动性+100-(防御侧)[回避率+反应+机体运动性]×地形效果×机体规格修正

攻击侧使用"必中",但防御侧使用"ひらめき",那么以"ひらめき"优先,命中率为0。"分身"发动,命中率减半。

机体规模	命中率	地形适应	地形效率
LL(100米以上)	140%	A	120%
L(30~99米)	120%	B	100%
M(10~29米)	100%	C	80%
S(1~9米)	80%	D	60%
SS(人类)	10%	E	0

B. 伤害=[(攻击侧)武器攻击力×武器地形效率×机师攻击效率/100×地形适应×气力/100-(防御侧)装甲×气力/100×地形适应]×(防御侧)地形效果

出现必杀,攻击力为以前的1.5倍。使用"热血",则造成2倍的伤害。使用"魂",则造成3倍的伤害。从中可以看出只凭武器攻击力来计算伤害程度是愚蠢的。

C. 必杀出现率=(攻击侧)机师的技量-(防御侧)机师的技量+武器必杀出现率

D. 回复量=基本值500+机师等级×60

E. 打倒敌人EXP=(机师EXP+机体EXP)×等级差系数

F. 打伤敌人EXP=打倒敌人EXP/10

G. 修理所得EXP=回复量×等级差系数/10

等级差	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1
系数	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4	1/2	1	1.3
	2	3	4	5	6	7	8	
	1.6	1.9	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4	

2. 机师特殊能力

A. NEWTYPE&强化人间

NEWTYPE是一种非常杰出的能力,拥有此能力的多为高达机师。当等级上升后,命中率和回避率都会相应上升。强化人间与其相似,但稍弱一些。

等级	射程	命中	回避
1	+0	+10%	+10%
2	+0	+15%	+15%
3	+0	+20%	+20%
4	+0	+25%	+25%
5	+0	+30%	+30%
6	+0	+35%	+35%
7	+1	+38%	+38%
8	+1	+40%	+40%
9	+2	+43%	+43%

NEWTYPE的最高等级为9级,每位拥有NEWTYPE的能力的机师成长速度不尽相同。根据下表便能了解在哪个等级上获得相应的NEWTYPE能力。但除了几位著名人物如阿姆罗、夏亚、卡缪等,其他机师均无法练到9级,当NEWTYPE能力达到9级时,机师的射程+2、命中率、回避率上升43%,绝对是本作中最强能力之一。

名称	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
アムロ	—	—	—	1	13	22	30	48	69
カミーユ	—	—	—	1	17	24	39	51	75
クワトロ	—	—	—	1	18	26	41	53	70
シーブック	—	—	1	14	23	35	44	61	72
ジュドー	—	—	1	12	20	33	42	58	72
プルツー	—	—	1	12	23	33	41	52	75
……	……	……	……	……	……	……	……	……	……

B. 圣战士

圣战士系的机师在本作中实力强劲,在"完结篇"中略有削弱,但仍是极有培养前途的,如座间翔。当圣战士的等级提升后,回避率会大幅度上升,敌人很难将其打中,对攻

击 正值也会相应增加。

等级	圣拉大斩修正	回避
1	+100	+10%
2	+400	+15%
3	+600	+20%
4	+800	+25%
5	+1000	+30%
6	+1200	+35%
7	+1300	+38%
8	+1400	+40%
9	+1500	+43%

下表为两位主要圣战士的成长过程，当圣战士到达9级时，该角色将在战斗中发挥重要作用。

名称	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
ショウ	—	—	1	14	25	33	51	64	69
マーベル	1	12	24	36	43	54	65	—	—

C. 底力

如果机师拥有“底力”这项特殊能力，那么当他所搭乘的机体HP仅剩1/8时便会发动“底力”。此时回避率上升10%，而必杀出现率上升50%，是危急时刻的救命能力。如流龙马、兜甲儿、葵豹马、藤原忍等。

D.“シールド防御”&“切り返い”

“シールド防御”是用盾防御对方的攻击从而使伤害减半。而“切り返い”则是用剑将对方射来的导弹系武器切落或架住对方的剑系武器，使攻击无效。这两项能力的出现率为等级的1/16。但只有东方不败、迪奥能达到“切り返い”9级，西布克、达巴、破岚万丈能达到“シールド防御”9级。

3. 机体特殊能力

名称	效果
ビームコート	将攻击力1000以下的光线武器抵消
Ⅰフィード	将光线武器攻击力降低2000
オーバリア	将攻击力3000以下的光线武器抵消
ATフィールド	EVA和使徒专有能力，将攻击力3000以下的攻击抵消。
分身	气力达130以上，使用“回避”或“防御”时便会发动。
HP回复	共分2段，(小)每回合回复10%，(大)每回合回复30%。
变形	机体可变换形态
暴走	EVA初号机和伊迪安的特殊能力，发动后战斗力将大大提高。

看了上述内容，大家一定对“F”有了更深入的了解，逐渐体会到“F”的精髓了吧。

点滴经验

1. 练级大法(全适用)

在本作中修理和补给是可得经验值的，利用此法便可快速升级。在任意一话(不受回合限制)中，将敌人消灭至只剩一人，然后让补给机体ボスボロット站在敌机体射程范围内最远一格受攻击，再用变为飞行状态的修理机体メタス进行修理。由于飞行是消耗EN的，因此再用ボスボロット进行补给，双方可获得大量经验值，快速提升等级。随后可让等级较低的机师换乘メタス修理等级较高的机师来快速升级。笔者在前篇将7人练成满级(LV40)。

2. エレ获得“幸运”

エレ（奥拉战舰的驾驶员）就算到练满40级（前篇），也是没有“幸运”的，但能够进行两次移动（最后一项精神为“再动”）。但是圣战士座间翔的妖精チャム拥有“幸运”，由于エレ与座间翔同为圣战士系机师，因此可以将チャム搭乘到奥拉战舰上，使エレ能够使用“幸运”。这是为以后的无限金钱提供一条捷径。

3. 无限金钱(只适用于前篇)

要想获得无限金钱，首先必须让エレ练到满级，再将地图武器5段改满为2900(为了打倒初号机)，然后让她轰己方机体，只要其中混入一架敌机体，并使其与我方机体一起完蛋，那么大量金钱便会滚滚而来。大家肯定会感到エレ命中率并不高，无法打中阿姆罗等人，其实エレ达到26级便可修得“必中”，无需担心命中率。笔者曾记得在前篇倒数第3话(真实系)“×××之反逆”中只轰了两炮，妖精チャム连升14级，达到满级(似乎太快了吧!)。由于本话败北条件为己方全灭，所以可反复进行，而且本话地形很好，敌人特别配合，要想打爆奥拉战舰其实很简单，只要让暴走初号机攻击奥拉战舰，然后防御（大约剩下900格HP)，再打死暴走初号机(多赚4万元)。最后让补给机师阿强自爆即可。只需12分钟便能重打一次，从而达到无限金钱，真可谓“事半功倍”。

4. 控制暴走初号机(只适用于前篇)

使用奥拉战舰的地图武器将初号机打成暴走状态，再使用“必中”攻击暴走初号机，它会变为原样，重复5次即可。当第6次打爆它，便可控制暴走初号机了，控制暴走初号机的感觉真是无法用语言来形容，在前篇最后一话哈曼攻击它时的命中率也只有0。笔者在侵入后与夺回后控制暴走初号机取得两块隐藏空飞芯片，以及最后一话取得一块隐藏的ファテイマ。但是当你能够控制暴走初号机后，也就意味着你将支付4万元的修理费。特别是在“完结篇”中，如无特殊需要还是少用暴走初号机。

角色培养

下面介绍的是部分有培养前途的机师。

1. 对于拥有NEWTYPE能力的机师，我也不想多费唇舌了。只要培养五名著名角色(阿姆罗、夏亚、卡缪、捷多、西布克)即可。由于机师个人能力很强，因此在战斗中有举足轻重的地位。

2. 主角。历来游戏中主角总是最强大的，但在本作中却不见得。超级系主角与真实系主角的个人能力与战术方面都有很大的区别。s超级系的主角注重于格斗，命中率、

回避率并不出色，但最终机体古伦卡斯特拥有一项攻击力极高的特技——计都罗候剑·暗剑杀(6100)。而真实系主角则注重射击，拥有 NEWTYPE 能力，但个人能力并不是很强，换得最终机体后实力有所增强，不过综合实力不如超级系主角。

3. 东方不败，真可谓最强力的仲间，个人能力超强，格斗数值之高无人能及。而且至尊高达性能优秀，装甲基本值就有 1800，石破天惊拳攻击力更高达 6000。如与超级系主角“双剑合并”，连最终 BOSS 也将一命归天。有了这两人，真·盖塔、泰坦 3 等人还是靠后站吧！可惜的是只有最终两话可以“爽”。

4. 多蒙——东方不败的徒弟，绝对值得重点培养。个人能力十分出色，尤其是格斗数值。在“完结篇”中盘换机体后实力大增，而且可以学得明镜止水这项攻击力随等级上升而上升的特殊能力，气力达到 130 便会发动 SUPER 模式，从此成为战斗中的绝对主力。不过石破天惊拳的实用性不太好：气合 150、EN120(没办法，偷学来的，毕竟学得不扎实)。因此还是使用爆热手掌断比较好。

5. “星之王子”希罗，我认为是 W 高达五少年中唯一值得培养的。虽然希罗个人能力并不如阿姆罗等人，但也还不错，只可惜要到 LV 61 才能修得二次移动。其机体零式飞翼高达性能优秀、战斗力强横，特别是天使化后机体性能将显著上升：运动性高达 255，装甲高达 3500，而且拥有攻击力最高的地图武器（4900）以及射程为 1—7 格的光线武器(5000)。这两项武器十段改满后还可追加一面积型地图武器(类似的还有兜甲儿的魔神凯撒)。因此零式飞翼高达天使化绝对是本作中性能最优秀的机体，但只有最后 3 话可以使用，未免太可惜了！

6. 圣战士座间翔，个人能力非常优秀，主要以格斗、回避见长，是极有培养前途的。但要修得圣战士 9 级可绝非易事，需达到 LV 69(可望不可及的)。如能修得，圣拉大斩威力达到顶峰，还能打出一道耀眼的心形火光。其机体翼霸性能不够完善，HP 太低，装甲太薄，但拥有分身、奥拉防护等特殊能力。而奥拉防护有利也有弊，利在于可以完全抵消攻击力 3000 以下的光线攻击，弊在于一旦攻击力超过 3000 便会被完全打中。特别在“完结篇”末期，敌方小兵的攻击力大多数超过 3000，以座间翔的实力完全能够回避，一旦奥拉防护出现，绝对一击毙命，因此成为座间翔的致命伤。

7. 安藤正树，各项能力都很不错，可惜射击能力并不突出，其机体赛巴斯塔运动性比较出色，但装甲不尽如人意。特别在“完结篇”后篇就更显力不从心了，除了放地图炮之外别无他用，幸好安藤正树拥有“幸运”，要不然早就后面排队去了。

8. 真嗣，EVA 初号机的驾驶员，个人能力一般，但初号机的确与众不同，不但拥有 ATフィールド，而且拥有暴走能力，特别是暴走后，能力大幅度上升，不用必中根本无法打中，而且攻击起来敌我不分，不过只有一项攻击力为 3000 的近身格斗技，由于无法改造，所以在“完结篇”后篇威力也不是很大。

9. 传说巨神伊迪安，也拥有暴走能力，当到达第 3 或第 4 状态时，EN 变为正无穷，而且能使用两项攻击力为 9999 的地图武器，射程为 1—∞。当到达第 5 状态，也就是最终状态时便会暴走，而且 100% 会使用最后一项地图武器向机体最多的地方攻击，如对准己方攻击，真叫人哭笑不得。所以最好不要让它暴走，否则后果不堪设想。

10. 高谷典子与天野霞是两位天才少女。她们驾驶的最终兵器——刚巴斯塔绝对是 BOSS 级机体，装甲基本值为 2400，BUSTER 电击器攻击力高达 6000，而且高谷典子拥有梦幻般的精神指令——奇迹。有了最终兵器，还用得着羡慕魔神凯撒、真·盖塔吗？

其实还有许多著名角色如：兜甲儿、流龙马等，现在暂且不提。如果你是一位资深的玩家，一定会发现上文中缺少了一位重要的人物，那就是哈曼·嘉，笔者唯一的遗憾就是没有说得她，据说哈曼拥有超强的能力（估计能力与夏亚相当）。当她驾驶专用机——卡碧尼出场时会展现出惊人的攻击力（但作为敌方出场时，攻击力最高的一项武器也只有 3000）。而且说得她需要用夏亚。原因很简单，因为哈曼一直暗恋着夏亚，不用夏亚说得还用谁呢？笔者目



前正在玩第 3 遍，这次万事俱备，只等待“虚构的偶像”这一话的到来了。

有关“F”的评述就说到这，希望对广大玩友有所帮助。

文/沈炜　　责编/PERFECT

请 5 期“恶魔城 DRACULA X”的作者与 6 期“水浒传·天命之誓”的作者速与本刊联系，告知真实姓名与通讯地址，以便发放稿费。

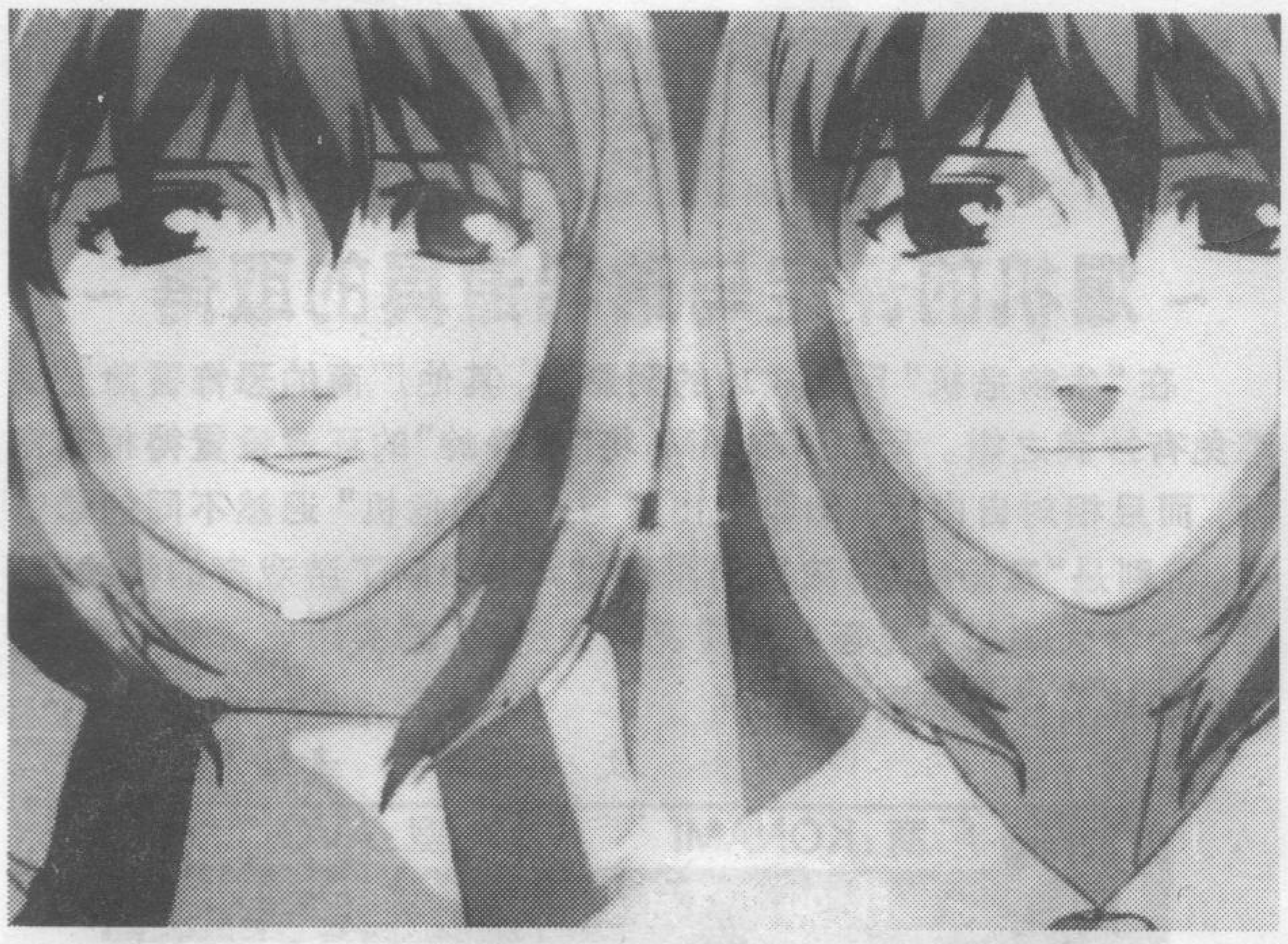
异度装甲

~珍稀道具、隐藏宝箱的完全解惑~

“异度装甲”是笔者除“FF7”、“FF8”之外最喜欢的一部作品，热衷程度甚至在“生2”之上。在经过数次仔细研究通关后，终于发现了一些隐藏的小秘密和小技巧，现今将其总结归纳，以供玩友参考。

文/顾正海　责编/PERFECT

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:98.2.11	媒体:CD×2



★三个徽章：在游戏过程中有三个隐藏小游戏，顺利通过可得徽章。情节进行到 Shevat，去那间有许多小动物的屋子，和其中一只交谈，在你准备离开时，它会提出交换，同意后，可得两件不错的道具。

三个徽章取得方法：

①在 Laham 村，即 Fei 的故乡，和一民家的男子交谈，他会和你玩剪子、包袱、锤类的游戏，连胜五次即可得一枚徽章。值得注意的是：要尽早拿到，因为不久这里会变成一片废墟。

②在 Bledavik(Capital of Aveh)，沙漠中的那座大城市。先和马路右边的一小孩对话，得知他正和另一小孩玩捉迷藏，并且他会提出让主角 Fei 帮助他找，这么有意思的事，当然答应了。分别在左边一平台处，城门外，右边一狭窄过道处，城门内两油桶处，城门内一拐角处这五处——将他擒获，即可得另一枚徽章。

③在 Orphanage，即 Biuy 居住处。和院子里一个长得不像人的人(?)对话，而后将 3 只鸡——引回，可得最后一枚徽章。

★三块石头：在 Shevat，仔细玩的话，会发现有一个圆石盘是不能移动的，并且得知如果要让它移动，必须找齐三块石头。那么在哪呢？

三块石头取得方法：(三块石头均在 Shevat)

①第一块较简单，在城市里最后一块圆石盘处下去，进入屋后调查桌子即可得。

②第二块在鱼嘴里，但为什么每次把鱼钓上来 Fei 都没看鱼嘴里有无东西就放了鱼呢?这是因为 Fei 不知道啊。在向屋外老人买鱼饵时，选第 2 项听她讲个传说，之后她会问你喜不喜欢钓鱼，也选第 2 项选不喜欢，她就会告诉你：经常有人喂给鱼一些黑色的小石头。之后去钓即可得到。

③第三块就太难找了，笔者找了几个钟头才在无意中找到。先从钓鱼的地方出来，到那种显示 Shevat3 个地区的地图版面，哪个地方也不要去，沿着那一条条的细杆，来到 Shevat 的边缘，第三块石头就在边缘某处。

全部拿到以后，乘圆石盘会来到 Shevat 的顶端一房间，调查可得一大堆道具，其中有些道具十分珍贵，所以绝不可错过。

★三本书：在 Orphanage 一共可得到三本书，拿齐以后可打开书柜后的密道，里面可得到 Biuy 的爸爸给 Biuy 的一把枪。

①与客厅上层阁板的一小孩交谈可得 BOOK 1;

②与从厕所出来的人交谈可得 BOOK 3;

③与卧室床上一小孩交谈，可用风铃换得 BOOK 2。

★隐藏宝箱，道具一览：

①在 LaHan 村：中央有一口井，其实是可以跳下去的，里面可得几件物品；另外，在酒吧中和一男子交谈可得“女神之泪”。

②在 Bledavik：在餐厅的养鱼缸中可以看见有一个宝箱，但如何能拿到呢？先别管，到卖玩具装甲处买个 Minigear，再和旁边一人交谈，那人会因感激你给他一个玩具装甲而告诉你宝箱里是个 Gold Nugget。之后 Bart 从下水道(从左下去)一直向前游，不久会发现个水管，沿水管爬上去即可得。

③同样在 Bledavik，Bart 从下水道进入宫殿后，在一层某房间大门两侧各有两件防具，调查可全部拿走，对当时的你来讲是最好的防具了。

④在 Nortune(Kislev's capital)，即 Rico 的故乡。在皇宫的仓库中，有个宝箱是被货物围起来的，只有先启动那个挂钩，并用方向键控制方向躲过障碍物之后，跳上挂钩才可拿到。

⑤在 Thames，即海上的城市。在仓库里和一小孩交谈会得知仓库中一共有四个宝箱，但相信极少有人全部拿到，难点在那个被传送器转送的宝箱上，正确的方法是先跳到传送器下方一小孩的头上，待传送器从小孩头上经过时，按跳键，主角会用头把宝箱顶下来，内有一 Mica。

★趣味事件、小游戏一览：

①在 Bart 从下水道潜入宫殿后，先别急着去三楼救人，到四楼进入房间后调查桌旁一瓶酒可开启监视器；

②在 Bledavik 的马路两侧有许多小贩，买他们的物品的时候，显示价格以后，别急着买，等一会儿，小贩会降价出售。

③在 Nortune，在主角休息的房间顶上，有一条小狗，走近后，小狗会叫个不停，和旁边的士兵交谈可得 dog's food，给小狗吃后它就不叫了。

④在 Nortune，在国王的钢琴旁有一个摆针，如连续使摆针停在正中央，会得大量金钱。笔者最高连续 38 次使摆针停在正中央。

⑤在 Sherat 那间有许多小动物的房间，与其中一只交谈，它会问你：地球上的每个人都很善良，是不是？回答不是，它会赞扬你很诚实，并有物品赠送。

★战术指南：这个游戏中的经验值是不会流失的。如果在战斗中有角色死亡，那么死去角色的验值就会加在未死亡角色的身上。因此，玩家可利用这一点，使某个角色的等级快速提升，建议从一开始就积极利用这个方法。推荐升级角色为 Citan。





寂静岭

~爆机的评定与珍稀道具的取得~

在“生物危机”巨大成功的阴影下，其他厂商的恐怖冒险游戏难免有抄袭之嫌。所以KONAMI将“寂静岭”的环境设置得相当宽阔，而且相对自由，果然营造出了与“生物危机”迥然不同的恐怖感。特别是“寂静岭”用浓雾和黑暗极大地限制了游戏者的视线，结果令警铃大响却不见怪兽的情况频繁出现，确实印证了那句话：看不见的比看得见的更可怕！

文/小岛秀夫　责编/PERFECT

PS	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:99年3月4日	其它:振动手柄对应

在恐怖的迷雾中摸索前进，哈利能够找到自己心爱的女儿吗？

由玩家表现所决定的五种结局

1.**BAD结局**：A. 在公园旋转木马处没有对女警CYBIL使用医院得到的红色液体；B. 没有到酒吧经历MICHAEL的事件而拿不到车房内摩托处的血清；C. 最终BOSS没有现身。

★ENDING是哈利(HARRY)出车祸前的幻象。

2.**BAD+结局**：A. 在公园旋转木马处使用了医院得到的红色液体救回了女警CYBIL；B. 同“BAD END”；C. 同“BAD END”。

★ENDING是哈利被迫杀了自己的女儿CHERYL，最后CYBIL几巴掌打醒他后一齐逃走。

3.**GOOD结局**：A. 同“BAD END”；B. 经历了酒吧中MICHAEL的事件，得到情报和密码，从而拿到了车房里摩托车中的血清；C. 决战最终BOSS时，MICHAEL出场向CHERYL抛血清，使真正的最终BOSS出现。

★ENDING是哈利独自抱着婴儿离开。

4.**GOOD+结局(最好结局)**：A. 同“BAD+END”；B. 同“GOOD END”；C. 同“GOOD END”。

★ENDING是CYBIL和HARRY一同带着婴儿离开。

5.**UFO END(异类结局)**：A. 在学校天台处使用频道石一次；B. 出了医院门(不是铁门)，在前庭使用频道石第二次；C. 在旅馆(NORMAN'S MOTEL)院内使用频道石第三次；D. 在湖上木船内与CYBIL和DAHLIA谈话后于船舱内使用频道石第四次；E. 在灯塔上见过了ALESSA的游魂后使用频道石最后一次。



★完成上面条件后，哈利就会引来外星人，被打昏后掳去，至此游戏便会强制终结，从而出现UFO END。

只有第二轮游戏时才会出现的珍稀道具

不论以哪种ENDING爆机，都将得到一系列新道具，当然游戏的难度也会随之提高，具体道具如下：

1.**油桶(ガソリン)**：不论以何种ENDING爆机，再以NEXT FEAR纪录玩第二遍，便可在教堂旁的修车店里得到。主要作用是用来取得另两件新道具(不可同时兼得)。

2.**电锯(チェーンソー)**：不论以何种ENDING爆机，只要取得油桶，便可在工具店橱窗里得到它。它的攻击距离和破坏力都比铁锤、钢管、斧头、匕首强，但对飞行怪物和甲虫类无效。

3.**小型削岩机**：无论以何种ENDING爆机，取得油桶后到大桥控制室下层，在电机前使用后就可得到(若之前的第一遍游戏中已取过此机器，那么在第二轮游戏时无需油桶也能得到)。威力够强，但距离较短。

4.**日本刀**：以“BAD”或“BAD+”爆机，进入NEXT FEAR重新游戏，便可在DOG HOUSE居民家中原本上锁的小房子里得到它。其威力属中上级，但攻击距离较远，而且还可使出三连斩。

5.**频道石(チヤネリングストーン)**：完成一次“GOOD+ENDING”后，再以NEXT FEAR重新游戏，便可在商场里得到。其作用是引发UFO结局(具体情况详见上文)。

6.**超冲击波手枪**：完成一次“UFO END”后，以NEXT FEAR重新游戏，那么初期主角便自动拥有此道具。它的(老实讲更象激光枪)威力比普通手枪更强一些，而且攻击距离较远，对任何目标均有效，又不限弹数，确实非常好用。



科·普·园·地

有必要继续讨论令玩家着迷的游戏机周边



责编 小天天

钓鱼的梦想 在家中实现

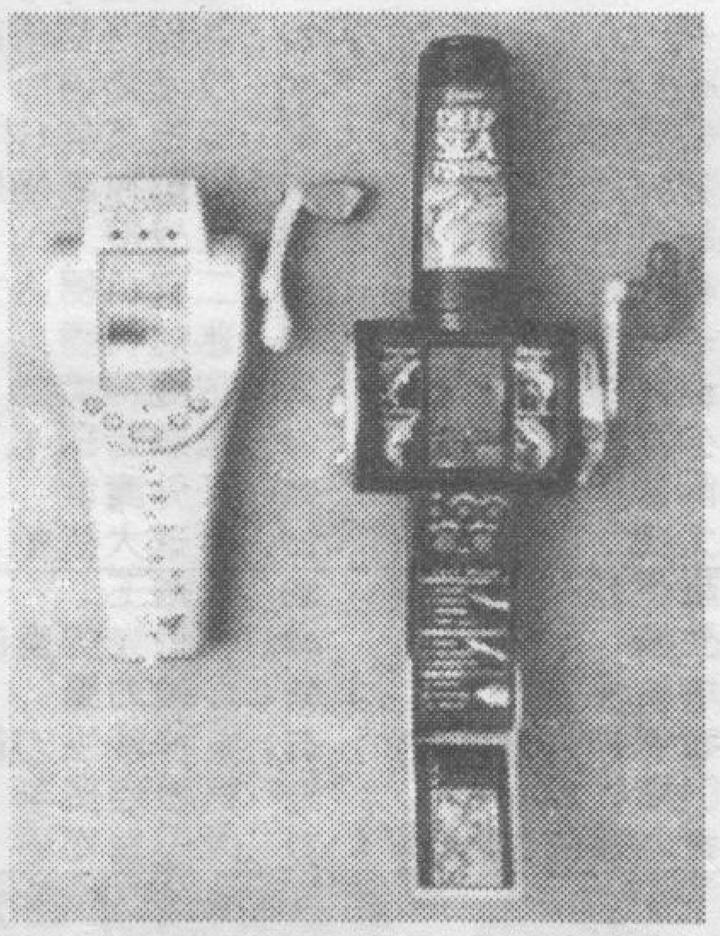


为了感觉到画面中鱼的活力，只为了"钓鱼"这一种游戏类型而存在。卷动卷线器、抛出诱饵以及钓竿的拉扯等各式各样和钓鱼有关的动作，都可以透过这项周边而获得近乎真实的感受。DC之钓鱼专用摇杆，缩小游戏和现实间的差距，经历崎岖道路得以问世。本期愿为大家解开这不为人知的秘密。

■研究的出发点是携带型钓鱼游戏

"98年7月时，我到玩具店买了前些日子相当流行的美国制携带型钓鱼游戏。为了要了解它的系统，我便将它拆开来研究"。

负责开发DC钓鱼专用摇杆的中尾邦久先生回忆说。对于将想要将震动马达和加速度感应器内建在摇杆中，或者说成是将"携带型体感游戏"的功能应用在开发之中的他们来说，这个东西确实是最佳的研究素材。"其实在这之前，我已经开始进行钓鱼摇杆的研究了"。中尾先生几乎是在着手进行开发的同时被调任至目前的职位的。换句话说，SS时代，世嘉已经开发SS钓鱼摇杆。当然，这项开发计划在后来并未实现，不过，所积累下来的经验，却促成了DC钓鱼摇杆的诞生。



←这是97年推出的美国制携带型钓鱼游戏，使用起来非常方便。

■SS时代所提出的构想终于得以实现

"大约是96年的时候吧，当时我们曾提出有关SS钓鱼摇杆的企划案。"说着说着，中尾先生还拿出了概念CG图给我们看。令人惊讶的是，从图中可以看出钓竿和卷线器部分竟然和近年所看到的（包括其他公司的制品）并没有什么太大的差别。"这是众多提案中的一个。为了加深大家的印象，我们使用3DCG来进行整体概念设计。虽然图中并未绘出实际动作的部分，不过当时我们却连木制的样品都作出来了。事实上，SS钓鱼摇杆并不是因为有了具体的游戏才去做的，这完全是因为我们觉得有这么一款游戏周边好像也很不错，所以才去着手进行开发的"。原来如此！然而，能做到这样的地步，多少和SEGA的街机"SPORTS FISHING(94)"及"SPORTS FISHING2(95)"大受欢迎有关。可惜的是，上述的研究，却未能开花结果。

时间转到98年7月，接到"GET BASS"要移植到DC的消息后，钓鱼专用摇杆的开发小组终于再度开始进行工作。以之前所积累的经验以及不断研究获得的新知识为基础，各式各样崭新构想被提出来讨论。为了使钓竿的动作能变得更自然，于是便在摇杆上加装加速度感应器和回转仪。除此之外，在钓竿上还设置了类比(ANALOG)摇杆。"当时，共有GET BASS开发组新开发的专用摇杆、ASCII正在开发中的钓竿、以及标准DC手柄加装卷线器的简易型摇杆等3个提案可供选择。结果，在经过多次的检讨之后，我们觉得，还是ASCII正在开发中的最好。新开发的专用摇杆在时间上可能来不及，而加装卷线器又无法真实表现游戏的原有乐趣。因此，就当时的情形而言，最容易开发的就是ASCII的了。不过，你可能要问开发小组怎么能获得ASCII正在开发中的资料呢？很简单，SEGA和ASCII同属CSK企业集团，是兄弟公司。

其实，对于负责开发新型游戏周边的工作小组来说，这种技术上的交流已经是司空见惯的事。从MD时代算起，SEGA就经常和ASCII合作，进行开发的游戏周边真可说是数不胜数。



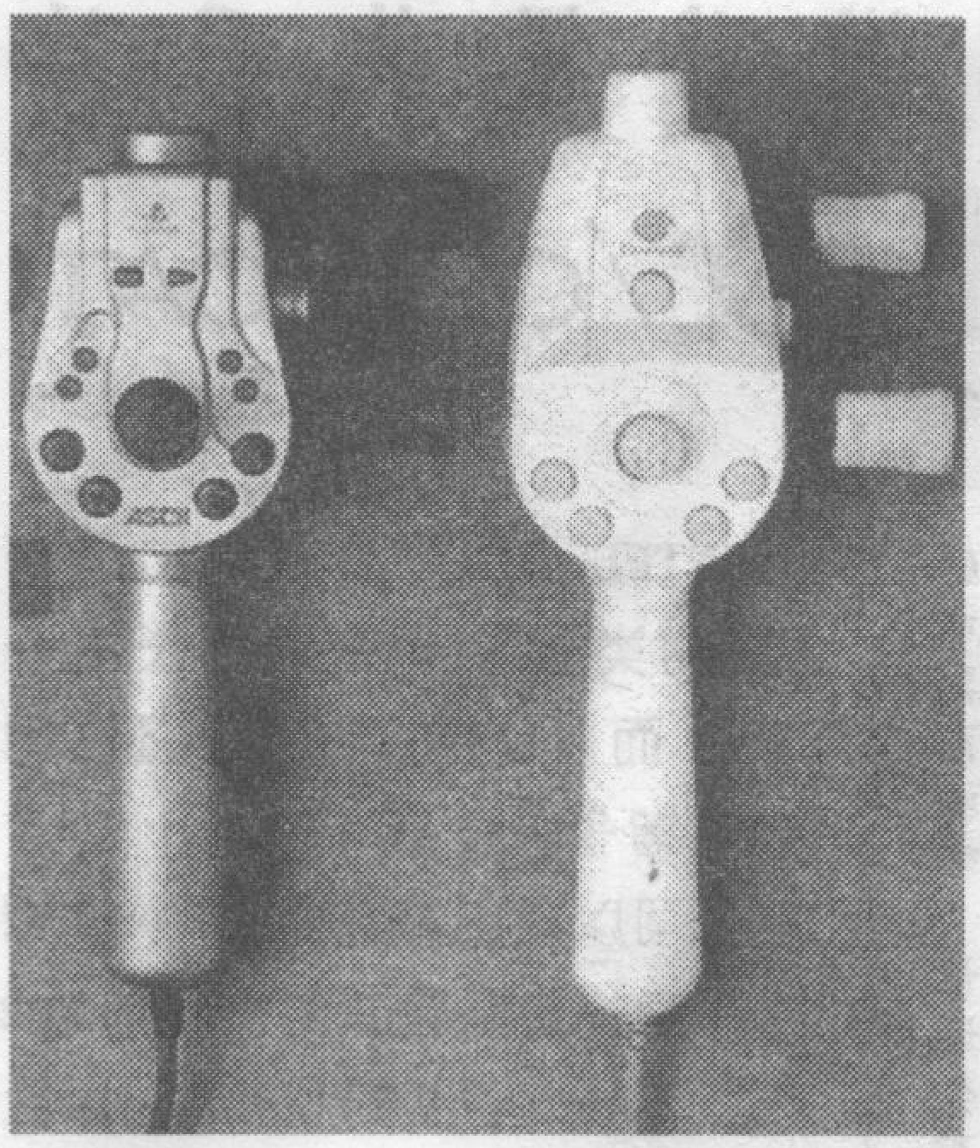
未能实现的SATURN用"钓鱼专用摇杆"

↑这是准备用来对应SS版钓鱼游戏的专用摇杆CG概念图。除了这个以外，基本架构的样品和试作品也都一一的被制作出来。其中竟然还包含了装上震动马达的马达的样品。



←DC版卖了9万本。

↑世嘉的这款游戏对三维钓鱼下了定义。其他许多厂商推出的游戏都与之差不多。"SPORTS FISHING"则是完全实际映像的乘船出海钓大型鱼类的游戏。





↑这是ASCII为PS设计的钓鱼摇杆。是在我国制造的。



↑这是世嘉推出的DC钓鱼摇杆，背面竟有ASCII字样，韩国制。

■外型以更接近“真实的钓竿”为目标

在决定以ASCII钓鱼专用摇杆为其准后，接下来有一件事是开发小组成员最想要做的，那就是控制器的外观设计。“说得好听一点，这么做是为了要使外观更接近实物，不过事实上最大的原因是‘我们的任性’”。为了使上述的能够实现，SEGA和ASCII双方的人员提出了许多设计案。最后，在经过一番选择之后，终于敲定了现在这个模型。

■性能更强大，以马达来重现与鱼搏斗的拉扯感

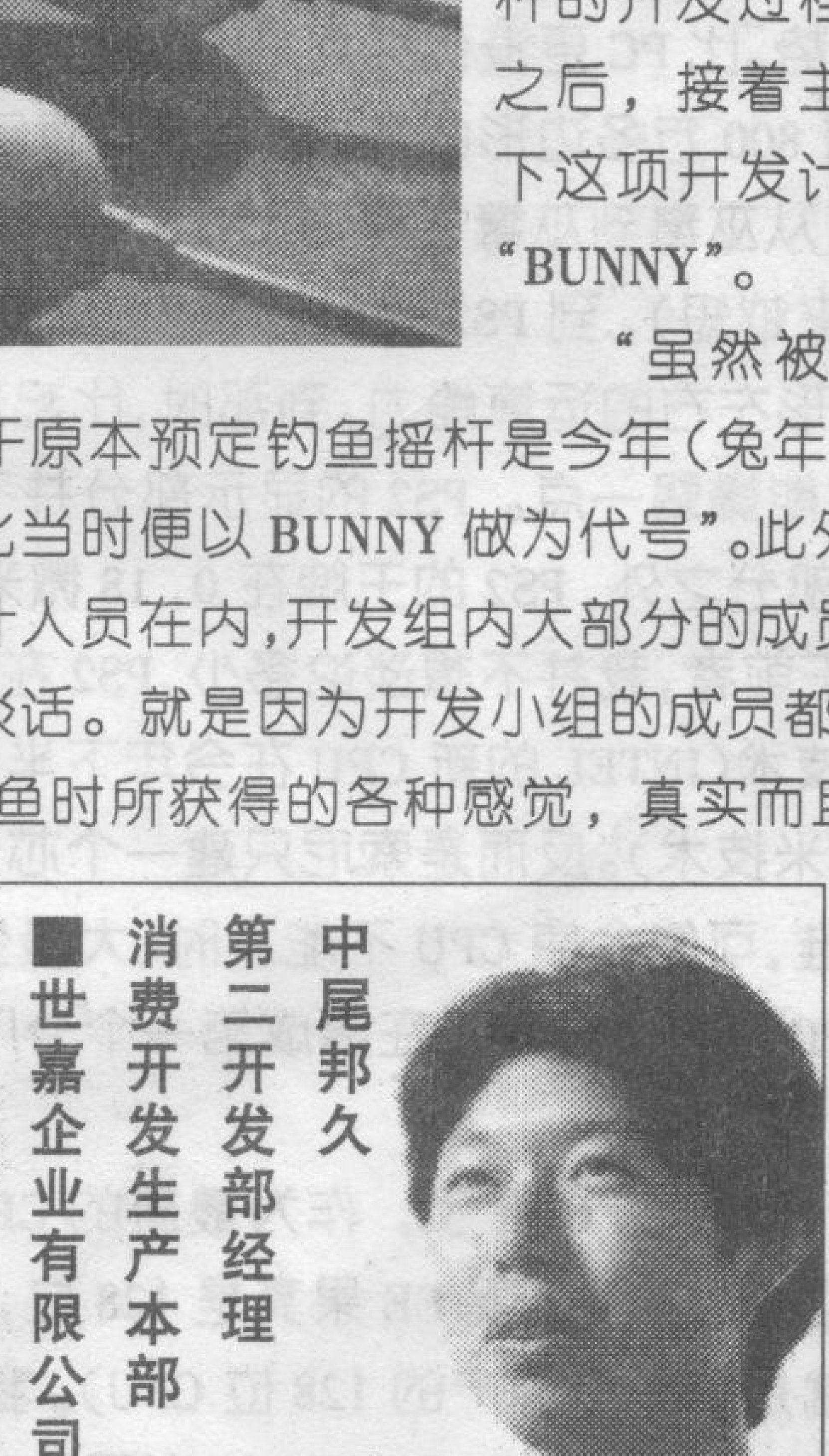
在决定了基本架构之后，钓鱼专用摇杆的外观也跟着敲定了。不过，开发小组想要做的并不是ASCII的翻版。对于钓鱼摇杆内建的机能，他们也都做了大幅的改良。“正式进入实务阶段大概是9月时的事。此时，我们一边提高摇杆的强度，一边也针对类比方向键的输入做修正和变更。除此之外，还有一个最大的不同点就是，和震动包一样，钓鱼摇杆也可以对马达的震动做很精密的控制”。在摇杆的头部和握柄部分设置了大小不同的2个震动马达，其中，比较小的那个，是藉由快速的回转，来重现鱼上钩时的拉扯感觉。至于比较大的马达，则是藉由反复的震动，来表现出钓手和鱼搏斗的感觉。“虽然要表现低而弱的震动并不难，不过要表现低而强的震动，就非常困难了。然而，唯有这样做，才能将钓到鱼时的那种感觉透过专用摇杆传到玩家的手上”。在这种需要做精密控制的前提下，被应用在标准手柄上的“E2芯片”再度地登场了。



●SS钓鱼摇杆发现！—

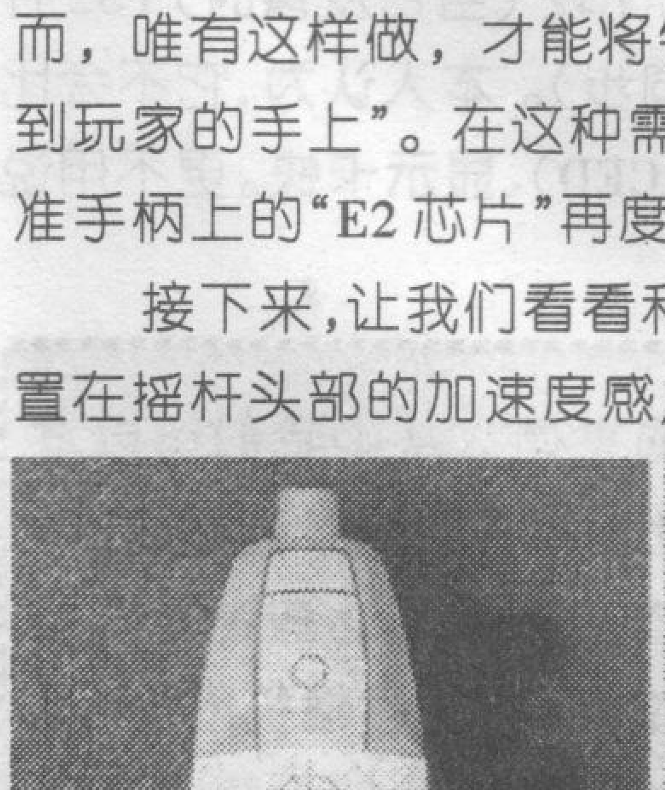
接下来，让我们看看和加速度感应器有关的内容。“由于设置在摇杆头部的加速度感应器会不断地将侦测到的X、Y、Z轴资料传送到主机内，因此即使不用类比方向键，使用者也可以只钓竿的甩动来做出甩竿的动作。此外，使用者也可以做出类似钓鲫鱼那样，通过浮标来判断鱼是否上钓的动作”。如此先进的加速度感应机能，简直比50英寸的“GET BASS”街机那带牵引线的摇杆还要强大。看来，今后钓鱼专用摇杆一定会随着游戏软件内容的改进，而产生出更多更有趣的玩法。在谈完了钓鱼摇杆的开发过程以及主要功能之后，接着主我们来探讨一下这项开发计划的代号吧！“BUNNY”。

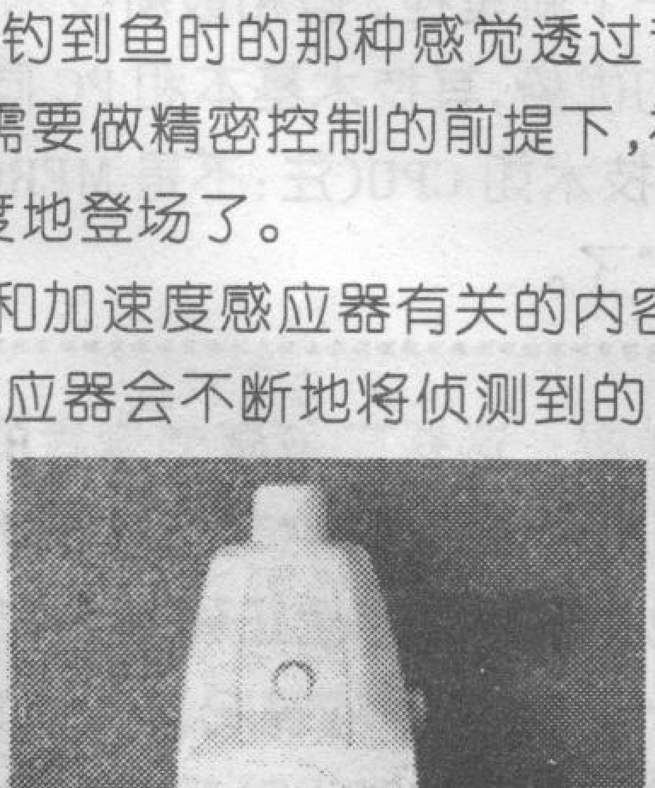
“虽然被震动包抢先了一步，不过由于原本预定钓鱼摇杆是今年（兔年）第一个推出的周边机器，此此当时便以BUNNY做为代号”。此外，也有“除了我之外，包含设计人员在内，开发组内大部分的成员也都非常喜欢钓鱼”这样的谈话。就是因为开发小组的成员都很爱钓鱼，因此他们才能将钓鱼时所获得的各种感觉，真实而且直接地反映到商品上。



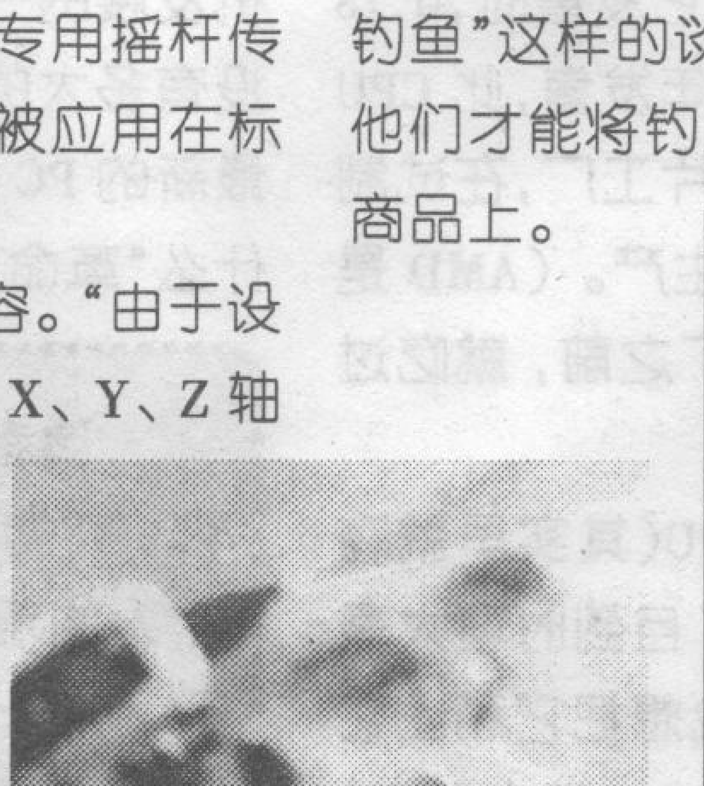
中尾邦久
第二开发部经理
消费开发生产本部
■世嘉企业有限公司

↑进入SEGA公司8年。进入之初，负责MD2和MEGA CD的模型制作。在这之后还曾负责机器最终检查等工作，经验丰富后，到了现在的部门。也参与了VMS的开发。





↑这都是塑胶版模型，用来确认实际动作。



↑开发者曾对摇杆外涂碳素纤维，使之酷似真竿。

科·普·园·地

欢迎读者从PC业界出发来表达对游戏机的看法

游戏机与计算机

文/OLD CAT

责编 天师

自从SONY发布PS2的资料后，各种评论相继而来。SONY的宣传使许多人相信PS2是一场革命。一时间，还未出世的PS2便被冠以各种最华丽的形容词。PS2成了“革命”。完美的代名。但，PS2真的是革命吗？让我们抛开感情色彩，分析一下PS2。



←网上说PSX2能直接播放DVD，且只用一个光头便可完成读取DVD和CD的工作。这不是成心不让其他生产DVD单放机的电器商活吗？谁还会买DVD呢？买个游戏机不就得了？

现在已是3D时代，当然首先谈GS。这恐怕也是SONY叫得最响的部分。如果单从技术指标上看，推出没多久的DC的性能在PS2面前显得如此不值一提。450万:6600万。这简直就是大人与小孩的比赛（也许DC主机会当场晕倒）。但是别忙，再看清楚一点，这巨大的6600万却是未加任何效果的。相信电脑玩家都很清楚，未加效果和加了全部特效的POLYGON在数值上有天壤之别。可有人却把未加特效的数值和加了全部特效的DC和PC的数值不公平地对比，从而得出了激动人心的“20倍”。这真是一场绝妙的广告，在这个广告中，PS2不仅是革命的，简直可称为神话了。（我想SONY可能不会分不清加全部特效和未加效果的区别）。PS2的多边形应在700万左右（加全部特效），而这还是理想数值。这样看来，PS2比DC先进（理所当然），但却并没有20倍的优势。比PC更没优势可言，现在可以在市面上买到的TNT2已经有800万多边形的能力（全效）。而且按PC 3D加速卡的发展速度（从巫毒到巫毒2再到TNT2，速度越来越快，推出的时间间隔越来越短），到PS2发售时，VOODOO4或TNT3应该有1400万多边形左右的运算能力。到那时，比起最新的PC并不强多少，反而性能嫌弱一点。PS2的显示部分并不是革命。

除了显卡部分之外，PS2的王牌在0.18微米技术和128位主CPU上。对于前者，我并不想谈论多少，PS2在它发售时，0.18微米已不是新技术（INTEL的新CPU在今年下半年发售，此CPU正是用0.18微米技术）。反而是索尼只建一个芯片工厂，在试制时会有许多困难，可能会使CPU不能及时、大量生产。（AMD是INTEL现在在PC的唯一对手，在建成第一个分厂之前，就吃过这个苦。）

还有就是128位的CPU了，作为最新的CPU（其实早就有公司制成256位CPU，但如果EE果真是128位，且到时可大量生产的话，EE就是第一个量产的128位CPU）。我想把它和比它发售稍晚的INTEL的64位CPU：MERCED（预计2000年中发售）比较。刚一看128位比64位，没得比。但仔细看一下，再对比一下，EE的指标怎么和其128位的地位不对称呢？首先EE的一级缓存（高速缓存）只有40K，PⅡ都已有32K了．虽然MERCED还没有确定一级缓存大小，但不会少于PⅡ的两倍。EE只有32个寄存器。MERCED只有256个整数及浮点寄存器，还有64个断定寄存器。后者之所以要有这么多个寄存器在于MERCED采用INTEL引以为豪的EPIC指令（非常类似VLIW——超长指令字）。而“128位”的EE还在用RISC指令。

可以看出EE与MERCED相比还有一些不足。再联想到PS2在多边形数字上的“误导”，以及DC的“128位”主CPU，这一切都让人怀疑SONY公布的128位CPU及浮点性能为PⅡ的20倍的真实性。（和多边形差不多，浮点性能用不同标准测会得出差别巨大的不同数值。）

如果SONY的狂热拥护者还是高喊“这就是索尼，索尼不是别人，索尼可以解决一切”的话，我们不如假设一下。假设EE真是真正比PⅡ浮点性能快20倍。那么EE将比MERCED还快（后者只比PENTIUM PRO快20倍）。还有SONY既然可以设计128位CPU（假设），那么SONY应有能力改进一下EE的硬件，使其可以实现硬件级化码转接×86指令。说白了，就是使其可以运行PC的软件。同时再将EE进军PC市场。想一想这个性价比，比MERCED快却只是MERCED价钱的几分之一（后者专为工作站设计，售价不会低于2万人民币，而整个PS2游戏机的价格也不会超过1万人民币吧，更不用说单个EE了）。我敢说，整个PC的CPU市场，甚至小型机市场，中型机市场，都会被索尼占领。要知道这三个市场的CPU有数以万亿（$）以上计的市场，到时索尼SONY就是世界第一的大公司。的确，这样的野心谁都会有，但这一切都是假设EE有如此廉价及如此强大性能的基础之上。即使其他人不清楚，被蒙在鼓里，但SONY却很清楚，自己的EE有多少料。

从以上可以看出，PS2是一部很优秀的游戏机，可能是游戏机发展的一个新里程，但和最新技术比较（当它发售时）PS2并没有多大的优势，其技术基本和PC同步）。本人认为，它不会比最新的PC技术如CPU（注：不是MERCED）、显示卡快。更不用说什么“革命”了。

编者按：这是广东惠州读者的来信。从中我们可以发现，PC的发展也是非常快的，甚至比游戏机还快。当然，作者个人的观点不一定完全正确，但确实可令我们这些游戏机迷们了解一些PC业界的情况。这篇文章将PS后继机同PC比较了一下。由于性能相对超前，目前EE芯片的合格率只有25%～30%（当初DC芯片的合格率也只在70%附近）。关于PSX2的全效多边形，用通常观点审视，七百万是一大关。具体如何，当今冬（预计）PSX2的成品机出来后，索尼公司可能会公布的。龙哥热线中曾经出现过“PC上无街机模拟器”的低级错误，其中就有低估PC的因素，恰好有哈尔滨的读者来信专门就街机模拟器问题提出了看法，下期将刊登。

火热夏日专辑

——论对战格斗游戏角色

一起来考察一下对战格斗游戏中的角色的存在及关系吧

Chapter 1 主人公角色的条件



Chapter2 女英雄的意味及历史





Chapter3 攻读“宿敌之书”



一个格斗家的故事

如果说到对战型游戏，脑中立刻就会浮现出人与人的格斗。但是如同人们常说的那样，游戏中最基本的是CPU战。而CPU战如果仅仅是将出现在眼前的对手不断打倒，就显得有些不能让人十分满意。于是设定和剧情就应运而生了。这两个因素激起了人在游戏中向前探求的欲望。大多数游戏中的主人公目的都是为了追求比自己更强的人，并且铲除恶势力（这是最最基本的部分）。但是游戏最终结果会如何呢？

于是在游戏过程中学会绝招和连续技，在对人战中一显身手就成了一种乐趣。

被人叫作异端者……

谁也没有把这些人物叫作异端者，而是我特意这么叫的。在「容貌」、「差异」等方面见识了一下亚历克斯和特瑞，除此之外还有别的什么吗？

除此之外就是人物的特性啦，谁的实力比较强了。至今为止，格斗游戏中强大得可以鹤立鸡群的主人公还不多见。在有续篇的游戏中，通过系列作品逐渐增强人物的也没有。

但是特瑞就很强大，他无愧于武术冠军的称号。他的绝技输入方法与众不同，而且他的绝技不是纯粹的「波动升龙型」。特瑞不是日本人，他没有扎着缠头巾。他的绝技非常丰富，确实强大得有时令人咋舌。

《VR战士2》中的「结城晶」也很厉害。虽说不是最强的，但也具有相当的实力。他的「里门顶肘」速度之快令人瞠目，因此他也可以称得上是一个异端者了。

在输入法上完全与众不同的大概就是「超能力大战2012」了。而摇杆一圈、→↑等输入是家常便饭。



《街头霸王III》
亚历克斯

《饿狼传说》系列
特瑞·伯格

对战格斗游戏全主人公名单

游戏名	角色	游戏名	游戏名
街霸II	隆	斗神传2	安吉
死之刃	麦开隆（斗士）	神凰拳	破坏神
WWF摔角	哈鲁库	VR战士kids	结城晶
饿狼传说	特瑞	街霸ZERO 2	隆
怪兽之王2	阿斯托龙凯	龙虎之拳外传	罗伯特
龙虎之拳	坂崎良	东京番外地	工藤优作
世界英雄	半藏	霸王忍法帖	萨斯凯
饿狼传说2	特瑞	VR战士3	结城晶
世界英雄2	风魔小太郎	星际悍将	疾风
斗士历史	李	死或生	霞
侍魂	霸王丸	索尼克格斗	索尼克
超级街霸II	隆	斗姬传承	莱娅
机动战士高达	Rx-78阿姆罗专用高达	96格斗之王	京、红丸、大门
饿狼传说 特别版	特瑞	街霸EX	隆
豪血寺一族	豪血寺 种	WAR ZARD	狮子王
VR战士	结城晶	X-MEN对街霸	队长、隆
龙珠Z	孙悟空	风云默示录2	金秀一、罗莎
龙虎之拳2	坂崎良	天草降临	霸王丸
世界英雄 喷射版	风魔小太郎	铁拳3	风间仁
斗士历史 炸裂版	沟口诚	火热火热7	爆皇雷
超级街霸IIX	隆	街霸III	亚历克斯
痛快进行曲	本牧之赤豹 条	RB饿狼 特别版	特瑞
94格斗之王	京、红丸、大门	97格斗之王	京、红丸、大门
豪血寺一族2	豪血寺 志摩	漫画英雄对街霸	队长、隆
摔角霸王	和也	幕末浪漫 月华剑士	枫
真侍魂	霸王丸	街霸III 2nd	亚历克斯
超人学园钢帝王	钢帝王	武术	响涉
VR战士2	结城晶	侍魂（3D）	霸王丸
X-MEN	队长	恶魔战士2	多诺凡
铁拳	三岛一八	恶魔救世主	乔塔
机械格斗	早乙女 刃	VR战士3tb	结城晶
龙珠Z2	孙悟空	私立法律学园	佩
饿狼传说3	特瑞	口袋战士	隆
恶魔战士	多诺凡	超能力大战2012	力
水浒演武	九纹龙 史进	灵魂能力	吉力库
街霸 电影版	古烈	武术2	响涉
风云默示录	疾风	RB饿狼2	特瑞
95格斗之王	京、红丸、大门	神佑擂台	三岛拳
街霸ZERO	隆	格斗之蛇2	时夫
VR战士Remix	结城晶	漫画英雄对CAPCOM	隆、蜘蛛侠
天外魔境 真传	战国万丸	街霸EX2	隆
世界英雄 超级章	半藏	堕落天使	冷酷
铁拳2	三岛平八	侍魂2阿修罗斩魔传	阿修罗
超级漫画英雄	蜘蛛侠	街霸ZERO3	隆
VR战士2.1	结城晶	98格斗之王	京、红丸、大门
豪血寺外传 最强传说	豪血寺 梅	超钢战纪	轰
电脑战机	迪姆金	死或生＋＋	霞
格斗之蛇	时夫	格斗阶层	铁雄
魂之利刃	御剑平四郎	幕末浪漫第二幕	枫
斩红郎无双剑	霸王丸	乔乔之奇妙冒险	空条承太郎
RB饿狼传说	特瑞	饿狼WA（3D）	特瑞

最强的主人公

「主人公太弱了……」这样的话语时常会传入我的耳中。（当然主人公是最强人物的游戏也是有的）。对于我来说，如果主人公不是最强人物也是可以接受的。主人公是在与为数众多的强大对手战斗的过程中成长壮大的。这种方式主要作为漫画的手法被采用，当然在游戏中也有广泛使用。它可以更好地调动你的情绪，令你有兴趣继续下面的故事，其实相对于格斗游戏，玩家也许不如关切RPG、SLG等故事性较强的游戏那样关心情节的发展吧！

当然主人公太弱也是一个问题。如果是对战游戏，人物间的平衡性就显得必不可少了。例如，在众多人物中，有一位人物只要一出招就只能遭受反击，假设这个人物是主人公，那真是惨不忍睹。

准确地说，并非游戏人物而是玩家在追求成为最强者，换句话说玩家就是主人公（有时会是恶势力）。打倒周围的对手，磨练自己的技艺。只有自己的技艺提高了，挑战者才有向你挑战的价值。将自己中意的游戏人物使用得炉火纯青，又在对战中取胜那真是再爽不过了。当然，做起来却没有说的这么简单……

以上是敝人S·P的一点愚见。如果编一部游戏叫《编辑部格斗风云》的话，也许我不是主人公，但坚信是最强的！

Chapter1

担当：武装PHOENIX

主人公角色的条件



作为主人公的容貌

提起格斗游戏的主人公，立刻就会浮现出缠头巾、格斗服、赤脚、单身、男性、日本人的形象。还有贫穷这种印象，与夕阳的感觉很相称。当然这种印象很大程度上受了通信型格斗游戏巨作「街霸2」中隆的影响。不过这种人物决非超级流氓，所以他的装束也请大家多多包涵了。当然在其它格斗游戏中，还有各种各样的主人公类型，都是极富个性。例如「饿狼传说」中的特瑞是一头金发，「KOF」中的京是个留级生。而《VR战士》中的结城晶被3D化了。这样一来，好象所有主人公的共同点就只剩下护腕了？

提到护腕，大多数主人公的手部装备都很完备。从护腕到拳套，仿佛是主人公的一种修养。不管哪个人物都必定具有其中的一件物品，这似乎已成定式。

误会

玩格斗游戏本想用主人公，结果用的却是配角……经常听说这样的事。《街霸3》中也令人无奈的存在着这种误会，隆显得十分强大，但主人公却是亚历克斯。这里也只能请大家原谅了。因为隆在3代中的活跃给人带来了不少乐趣。

还有一点引起我注意的是光标的位置，据说投币后，不动摇杆，光标首先指向的位置是主人公。然而果真如此吗？有谁例外呢？又是他，亚历克斯！在「街霸3中」，光标首先指向的人是隆。让我们先结束对这个问题的讨论，让思绪在格斗游戏的历史中畅游吧。



输入必杀技

对于主人公来说，飞行道具和对空技必不可少。这些可以用输入命令的方法使出，其类型有很多种，但大致可分为↓↘→（波动型）、→↓↘（升龙型）、↓↙←（龙卷型）三种。可能是因为隆的缘故吧，一提到主人公的绝技，就会想到波动型和升龙型这种称霸一方的绝技。

人们很容易想到2D游戏中的这些输入方法，然而令人惊奇的是3D格斗游戏中也有在这种输入方法。其中有这种绝技的人物中有一位典型的就是「铁拳3」的「风间仁」。但是有些特殊的是，输入→后，风间仁会采取一种中立姿势，如果不接着输入↓↘，就无法放出绝技，也许这就是3D游戏的特征吧！

角色名	波动(↓↘→)	升龙(→↓↘)	龙卷(↓↙←)
隆	○	○	○
特瑞	○	○	○
霸王丸	○	○	×
草雉京	○	○	△
坂崎良	○	○	×
麦特	×	×	×
风间仁	×	△	×
结城晶	×	×	×

次世代殿堂中的女性人物

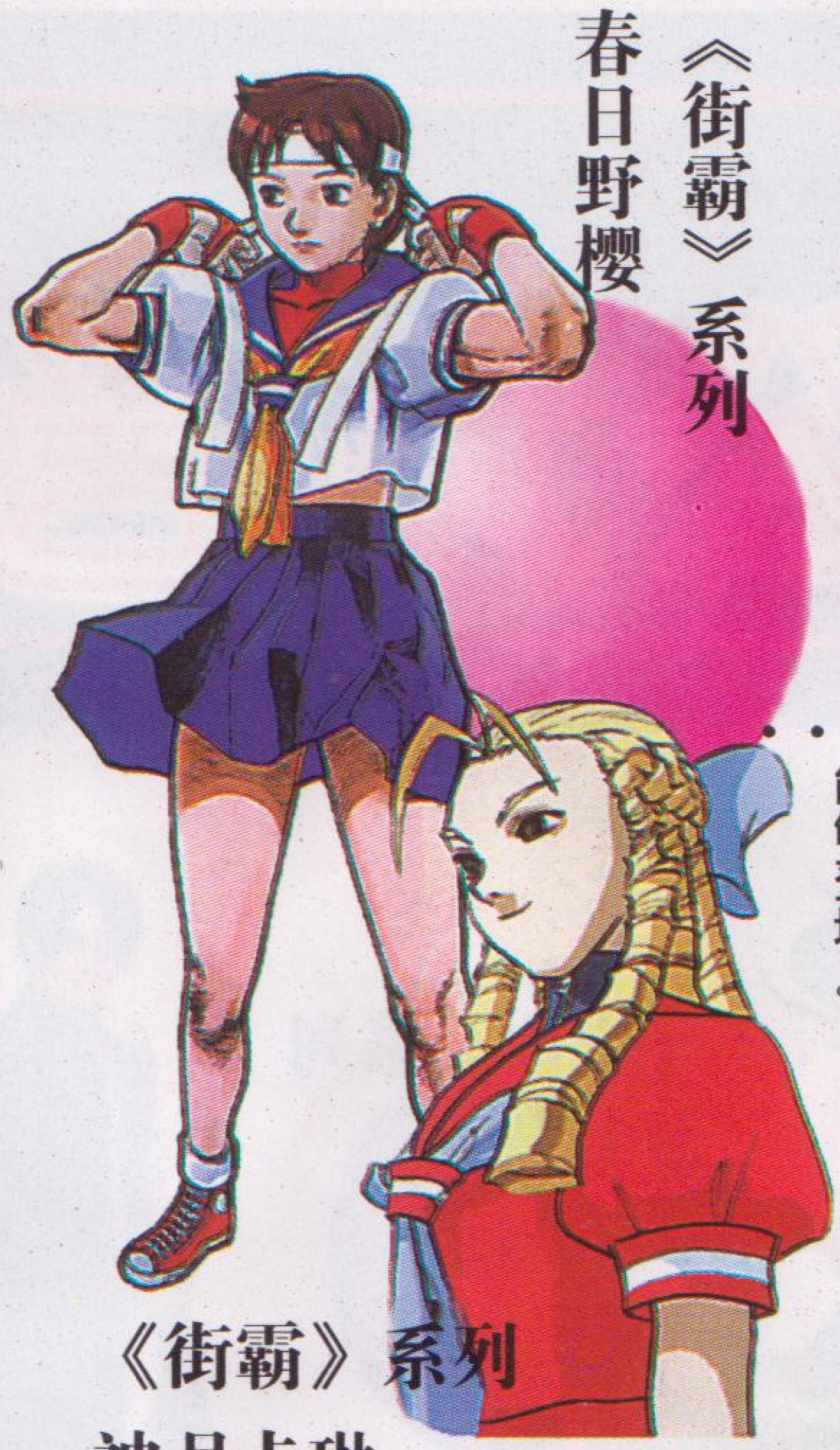
玩家们的眼光越来越挑剔了，他们要求人物刻画更加细致、更具个性。于是女性人物的支持面变得很窄小，在支持率投票中，占据前几位的总是男性人物们。

这样在次世代的殿堂中，女性人物出现的可能性就很低了。

但是，今年的游戏人物大奖授予了「神月卡琳」（ZERO3），这让我还没有丧失希望。

我个人认为，进入次世代殿堂中的女性人物必须具有强烈的「超凡魅力性」。实际，春丽、娜可露露等畅销作品中的主要人物都存在着「超凡魅力性」。

隆作为主人公的超凡魅力、八神庵作为对手的超凡魅力性，以及维加、吉斯等恶势力的超凡魅力性。我正盼望着具有这种强烈的「超凡魅力性」的女性人物能够登场。



《街霸》系列
春日野樱

《街霸》系列
神月卡琳

次世代殿堂中的女性人物

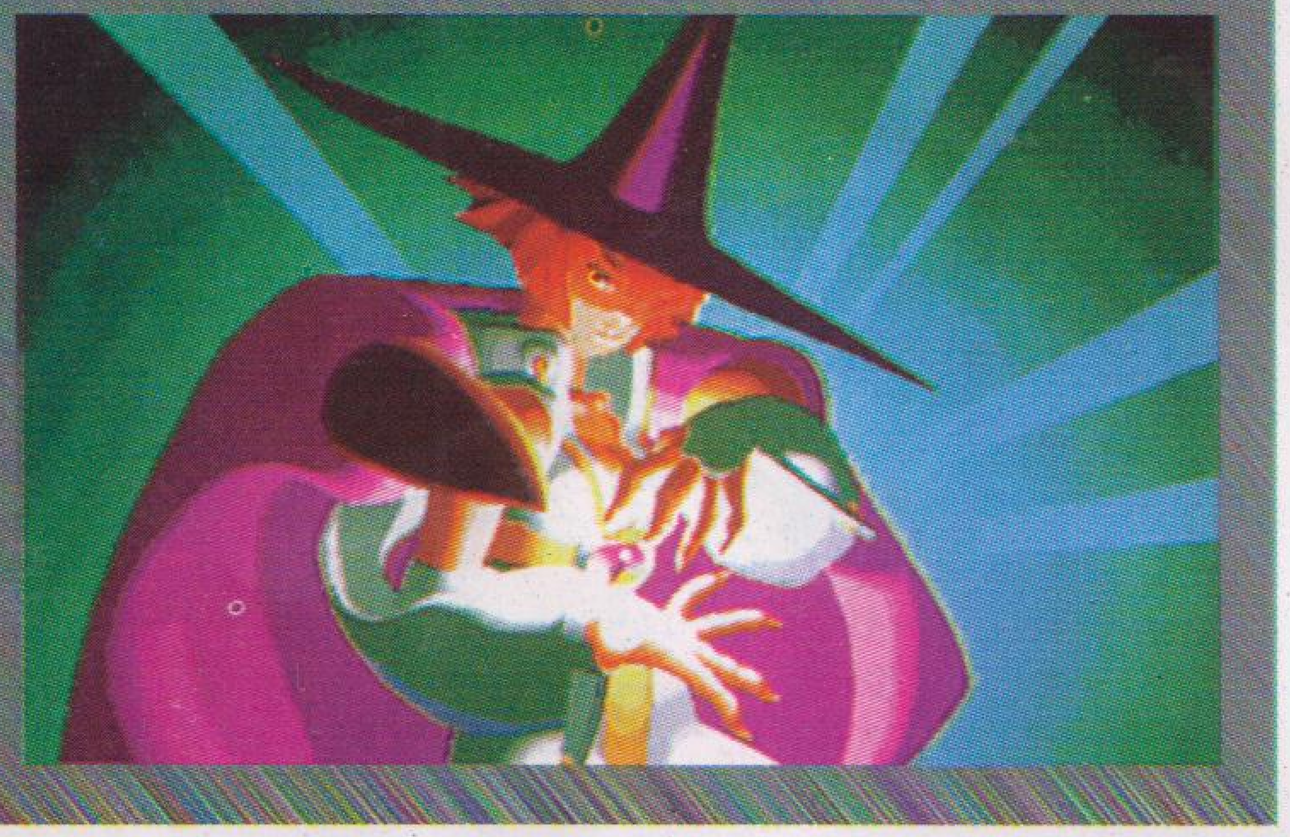
爽快、丹凤眼、苗条、发型独特、强健，做什么都象是演戏；淘气、有头脑、优雅、傻瓜、举止怪异、招式怪异、船长、侍女、秘书、魔法师、长着翅膀、有尾巴、有背筋、有腹筋、飒爽、红色、黑色、白色等等……

我仔细地列出了一堆词语，稍微分析了一下，蹦出了以上几个有关女性人物的关键词。

当然并非所有女性人物都具有以上特征。（如「爽快」+「英姿飒爽」+「船长」=塞万提斯）但能给人带来快乐与美感的永远是游戏中的女性人物。从上面那些词可以看出，我所喜欢的女主角与一本正经的那种有些不同。娜可露露（罗刹）、嘉米、斯帕拉尔、罗斯、迪塞、尤妮、安捷拉……。

但如果让我选出一个人，那就是她！





雇用机会均等吗？

如同前面所说的那样，格斗游戏中的女性人物随着多样化的发展，人数也增加了。

首次有多个女性登场的好象是「布朗迪亚」吧。

此后女性人物数量不断增加，与此同时格斗游戏中人物数量本身也在增加，所以女性人物所占比例很多情况下反而是在下降，以至于很长时间没有游戏能超过「VR战士」25%这个比例了。拥有8位女人物的「ZERO3」也不过28.5%而已。可能正是因为格斗这种题材，才产生了这种令人无奈的局面吧。

但是也有格斗游戏历史上女性人物占有率最高（达100%）的游戏。不说大家也知道，那就是「斗姬传承」。

让我们再次去寻梦吧……



活泼女孩 相对年龄较低，是继承所谓“女王”角色的人物。

制服 穿着制服的芙迪休是来自《火热火热7》中的人物。外向的性格是其特征之一，与“活泼女孩”有些相似。

小恶魔 拥有挑拨性及诱惑性的特征，也有着无邪却有些残酷的特点。

野兽 如同大姐型的角色，年龄自然也不小了。

大人

女童 看上去十分幼稚，有着中性特征的女孩子。

Chapter2

担当：英雄PHOENIX

女英雄的意味及历史

女性人物中的女主角。

说起格斗游戏中的女性人物，必须介绍2个人。一个是在玩家心目中占据第1位的春丽，一位是娜可露露。两人都很受欢迎，可以说两人是女性角色历史上首次「进入次世代殿堂」。

集「女强人」和「女孩子」为一身的春丽的存在，代表了新时代格斗女人物的形象。

而与当时色气过剩时代背道而行，有着色气全无的体型和衣装的娜可露露给人以全新的感觉，并且受到了极大的欢迎。

2人至今仍魅力犹存，人气不减，她们真正做到了长久地留在次世代殿堂之中。



《街霸》系列
春丽

《侍魂》系列
娜可露露

女性人物的年龄和所引起的作用

曾经的「红一点」女性人物大约为21岁＋1—3岁。但是当同一游戏中同时有2人以上登场时，为了互相之间不争抢人气，必须有各自的针对性。作为产生差别的手段之一就是让她们有年龄上的差异。「世界英雄2」中的美奴（19）、和良子（16），「侍魂」中的夏洛特（27）和娜可露露（17）。「街霸2X」中的春丽（25）和嘉米（19）都很具有代表性。

之后又出现了象「ZERO2」中的罗斯→春丽→樱这样协调性很好（各自的年龄段之间衔接得很好）的组合。不论是春丽，还是在莉姆露露之后登场的娜可露露，她们在各自游戏中所起的作用是不同的。我对此很有兴趣。

红一点的时代



似乎春丽在当时的时代是女性角色的唯一代表，强悍、美丽、可爱等等均显示其之惊人魅力。

二极分化的时代

格斗游戏的规则在那时似乎只包括「大姐型」和「清纯型」两种，十分简单。



大姐型

所谓“红一点”女英雄的后继一派，有些强横，颇有种“男装丽人”的感觉。

清纯型

比“红一点”年龄低一些，强调女性特征，有着一些“清纯派”的感觉。

多样化的时代



女王

与“大姐型”有着相似之处，但暴露型的衣服及高傲的态度是特征之一。

逐渐地，女性角色不再是单一个性或简单的一两个类型。如果单纯的分类也是很难的，但从不同的方面大致可以将之简单分类。



撞人派

身体笨重，拥有一击必杀的撞人绝技的撞人派人物……以俄国的红色旋风桑基尔夫为代表的人物开创了这一强大的派别。他们从没有因为大有人气而得过什么最受欢迎人物奖，但是他们是追求实用，吃苦耐劳的一群人。他们给人过分强壮的感觉，而且似乎在体态平衡上有些欠缺。



笑面派

在众多人物中，有些笑里藏刀的人物即所谓“笑面派”。既有象丹这样明显不怀好意的，也有象东丈这样随时间流逝性格截然改变的。并非不可缺少，但这些人都似乎有一点傻劲儿，也许正因为这个才让人有一些亲近感，给人心里一丝慰籍。



花衣派

以达尔锡姆为代表的花衣派，通俗一点说就是“脱离”常规的奇人怪人。首先从外表看他们必定给人一种强烈的冲击。在花衣派中，有技巧性强的强大人物和难以操控、没有实效的弱小人物两个极端。愿意使用强大人物的玩家一定要有慧眼识人的能力。



冷酷派

象庵、埃米利奥这样，受女玩家们的欢迎，在人气投票中排名靠前的游戏人物也有不少。在续篇中，出品公司总结经验，更加用心地设计这些人物和他们的表演。虽然他们显得有些冷峻，但也给人一种直接地跃动的快感。能否让你心动，就得看出品公司的功力了。

客观地看格斗人物的内涵

担当：飞天PHOENIX

人物在对战格斗游戏中占有极其重要的位置。有不少人因为对游戏人物不满意而不去玩这个游戏。痴迷于游戏人物的玩家决不允许别人对自己的化身说三道四。

但是，稍微客观一点看，还有一个有趣的现象。为什么人物是那种外表，为什么他（她）具有那种性格，形象？从这些问题中可以窥见玩家的心理及制作者的用意。

观察所有游戏的主人公，会发现对格斗游戏主人公的要求很严格。不仅要符合一般意义上的外形装束上的美学观点，而且还必须让每个人都能轻松使用。

女人物中以春丽为开端，开始逐渐分化以适应不同玩家的喜好了。特别是为了与其他女人物有明显区别，在外表装束的设计上也煞费了一番苦心。可以看出这种苦心是为创造出一个全新的女性人物。

另外，格斗游戏世界观产生巨大影响的是宿敌、对手的存在。有强悍的敌人才能映衬出主人公，游戏才会产生超凡魅力。如果没有强大的敌人，游戏的世界观就会显得不太完整了。

有了配角，人物间才能互相衬托。许多个性不同的人在一起才有趣味。如果所有人物都是一样的，那一定很无聊。格斗游戏和人类社会是一样的。

在游戏中，如果每个人物的游戏性与各自的个性很相配的话，是再理想不过的了。例如，正直的人物攻击就应该是直线型的，狡诈的人物攻击应该让人有一种厌恶感。如果象这样将游戏性与人物个性联系起来，就可以看到格斗游戏人物的内涵了。

优秀的制作者会将游戏人物的性格刻画在人物的举手投足间。玩家会在潜移默化间感受到人物性格。没有这种细致入微的刻画，就无法诞生出优秀的游戏人物。

从以上观点客观地观察游戏人物，即使站在玩家的角度也可以体会到人物的内涵。期待着那些在游戏厅里体验过人物超凡魅力的图片设计者中的新人们今后能够在各自的公司里不断创造出优秀的游戏人物。

Chapter3

担当：宿敌PHOENIX

攻读“宿敌”之书

最近在格斗游戏中登场的人物们，大都被详细设定了一番，赋予了个性。其中对手人物的存在给主人公以很大的刺激，使游戏整体产生了富有魅力的世界观。

在此想以「街霸ZERO」系列为例，就对手人物对主人公的影响反其效果略谈一二。

因不同类型对手而受益的主人公·隆

隆是「街霸ZERO」系列的主人公。他在许多作品中登场，回忆这些作品，会发现他是一个因众多的对手存在而受益的人物。仅仅用「对手」这个词来概括，显得有些片面，因为他们的形态五花八门。

在「街霸2」系列中的隆，总是追求成为强者，探寻「真正的格斗家」这一命题的内涵，给人以求道者的印象。隆的这种命题在「ZERO」系列中并做为根本命题并无改变，但是游戏内容与「街霸2」系列中的所取角度有所不同。

刻画出人物心理的「ZERO」系列

回到「街霸2」系列以前的时代，在「ZERO」系列中登场的隆是一个还在修炼中的年轻格斗家中的无名小卒。

「ZERO」系列表现的是「街霸2」系列以前「街霸」以后的时代。游戏的出品顺序决定了它们不同的时代设定。游戏伴随豪鬼的出现，描绘了主人公隆的「内心成长」。

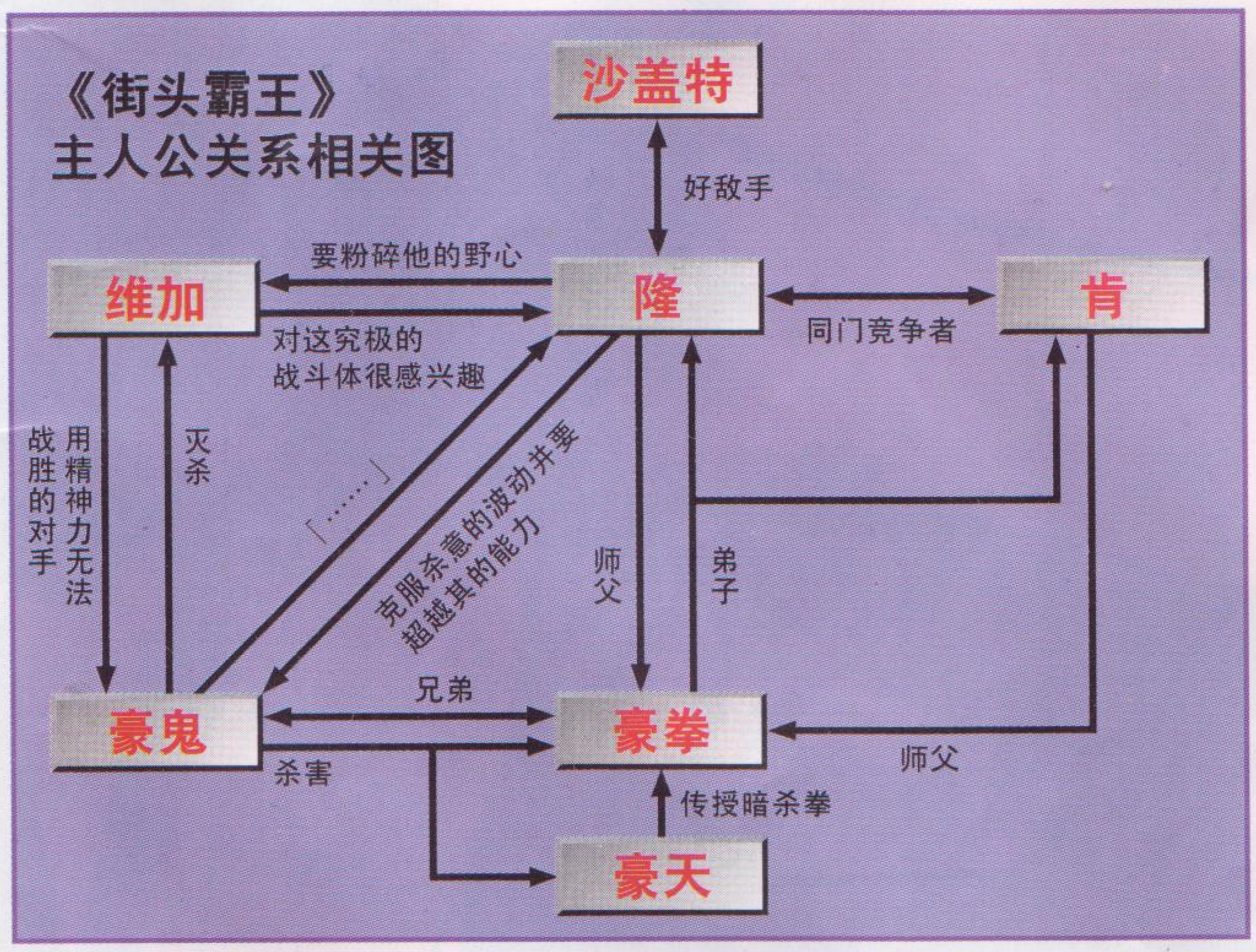
这里将要出现的是「杀意之波动」这个词。「杀意之波动」与隆、肯的「波动」同出一宗。但「波动」与之不同的是，隆和肯的师父豪拳精炼了自己的内气，将「杀意」升华了。豪鬼所使用的「杀意之波动」处在与隆、肯的绝技「波动」相对立的位置，它是「波动里的究极型」。

如果全力以赴地战斗下去，迟早都会领悟到「杀意之波动」的精要。曾经见过有一篇名叫「RYU—FINAL」的文章，其中写到「这是最终的一击必杀。但是做为格斗家追求的最终目的，它既是一击必杀，同时也是会带来死亡与破坏的无常的一击。」这篇文章是以面对矛盾的隆为题材的。人物的这种矛盾在游戏中是一样的，他们要面对内心里隐藏的邪恶黑暗的力量。

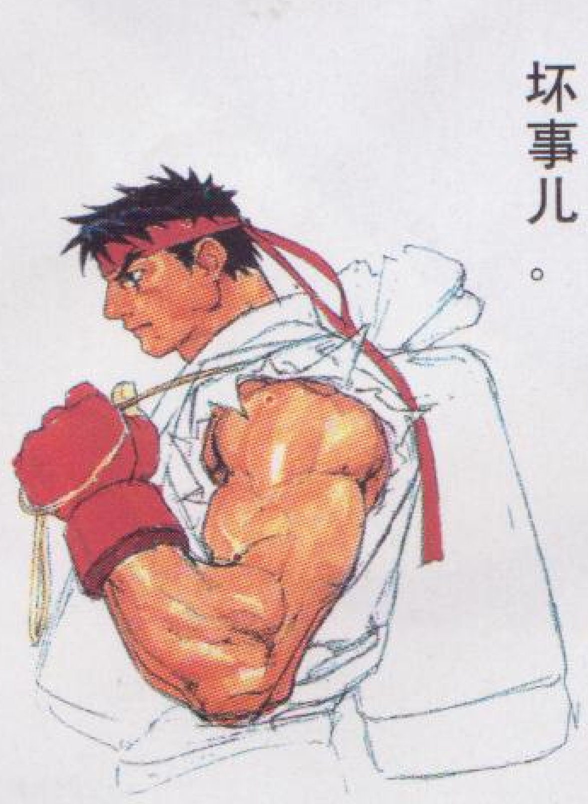
隆并非持有完美的精神力。他有时也会输给内心中的邪恶力量。这在游戏中是以「领悟了杀意之波动的隆」的形象出现的。此时隆无法抑制住内心涌出的强大的邪恶力量，渐渐凶暴起来。结果，他所到的地方……结局被清楚地展现在PS版的「ZERO3」中，有兴趣的玩家可以去试一试。

游戏人物的这些性格与详细设定玩家可以享受到原本不可能的「IF」（如果），这也是游戏人物的魅力之一。

明确地说在「街霸2」中战斗的隆动机仅仅是为了「追求强大对手」。但是随着豪鬼这个人物的登场，围绕着「杀意之波动」，内心及精神的故事也开始发展了。在相关图里收录了与隆有直接关系的人物，如果将别的人物也加进来，可以做出一张更大的关系网。



总结以上这些而得出的世界观并不一定对实际中的游戏与对战有帮助。（说了那么多才提到这个是不是有点骗人的嫌疑）但是将他们看作「仅仅是游戏人物」，那就有点太简单化了。了解了他们的世界观，你就可以用自己的双手更加自由自在的操纵这些极富魅力的人物了。况且，了解在游戏中无法看到的他（她）的侧面和内心的故事也不是什么坏事儿。



关于壮汉

在格斗游戏中必定有被称为彪形大汉，壮家伙的人物。这么说并不过分。我最关心的是「谁最强壮？」通过人物的设定我们可以比较一下。

占据第1位的是侍魂中的地震，体重1380磅=约626kg，身高也有284cm。

第2位的是「KOF」系列中的陈可汉，高227cm重203kg。第3位以下的基本上就是130kg级的壮汉了。不过「超钢战记」的48.7吨就得另当别论了。


「逮捕令」
《电子游戏软件》1999年7月


There's a warrant out
for your arrest

VS 系列第 3 弹　　　　　　DC 版 3/25 发售

漫画英雄对卡普空

系统与出招

■DC 版追加的乱斗模式“CROSS FEVER MODE”：

在这个模式中可以让四个玩家轮流或同时进行对战。双方若各自选出两名角色编成队伍，接下来四个玩家即可以二对二的形式在画面中乱斗（1P 与 3P VS 2P 与 4P），而且对战时玩家还可自由与同伴转换角色使用权。在这个模式中有两个特点，那就是“大气槽自动回复”以及“延长己方两名角色共同攻击对方的时间（该系统如何使用后面介绍）”。

■系统 1.先进防御“ADVANCING GUARD”：

针对对手进行地上或空中连续攻击的系统。可令己方防御硬直减少，还可推开对手，阻止其进一步攻击。是反击系统的核心。使用方法：防御中三个 P 键同按。

■系统 2.连锁攻击“CHAIN HIT COMBO”：

卡普空独有的系统。使用原则：六键依轻中重顺序按下即可。注意：并非所有角色都能打满理想状态下的 6HIT。而桑吉就没有地面连锁技。

■系统 3.空中连续技“AERIAL RAVE（即 AIR COMBO）”：

“某某对某某”系列的难点。这主要是靠各角色的一招“空连始动技”来达成。发动始动技后，应立即利用大跳跃追上对手并输入“连锁攻击”。在施展空中连续技的过程中，最后一招可以用空中投技、必杀技或超杀来结束。

■系统 4.特殊伙伴（SPECIAL PARTNER）：

该系统取代了以前的“VARIABLE ASSIST”，而是由特定的如“飞行道具系”、“对空系”、“突进系”等几种类型的角色进行援护攻击，特殊伙伴共 22 个（含 SENTINEL 和 SHADOW）。该系统可构成连续技，也是战术之一。使用方法：中 P＋中 K。

■系统 5. 更换伙伴（VARIABLE ATTACK）：

打斗中与伙伴交接时，伙伴加入的过程中会对对手进行打击。回去休息的角色体力则可慢慢回复到一定程度。使用方法：重 P＋重 K。

■系统 6.协力攻击（VARIABLE COMBINATION）：

即是“超大气”。利用己方两名角色协力的 HYPER COMBO 攻击，威力巨大。每次消耗 2 级大气槽。使用方法：↓↘→重 P 重 K 同按。

■系统 7.协力反击（VARIABLE COUNTER）：

以援护攻击的方式替防御中的同伴解围的系统。这时的攻击要比“更换伙伴”时对敌方的打击更为有效。每次使用要消耗 1 级大气槽。使用方法：防御对手攻击时←↙↓重 P 重 K 同按。

■系统 8.大乱斗（VARIALBE CROSS）：

本作新导入的系统，能令玩家同时控制队伍中的两名角色以相应的动作向对手进行攻击。而在大乱斗的发动时间内，大气槽会变成无限状态，可以任意使用协力攻击或超杀。使用方法：大气槽达到 2 级或以上时，↓↙←重 P 重 K 同按。



←这便是玩家队伍中的的第三名战士：特殊伙伴的选择画面！卡普空方面有 10 人，英雄方面 12 人。



↑特殊伙伴攻击时的样子。卡普空经典 ACT 或 STG 等游戏中的主角都出来了。左为阿萨，右为米歇尔。

角色共通技表

前冲	→→/三个 P 同按
大跳	↓↑/三个 K 同按
防御（空防）	输入与对手攻击相反的方向
投技	近敌时→中 P(K)/重 P(K)
追打	对手吹飞或倒地中可追打
倒地回避	被吹飞着地前←↙↓P/K
先进防御	防御对手攻击时三 P 同按
连锁攻击	将轻、中、重通常技顺序连续输入
受身（解拆投掷）	对手投掷成立瞬间↑（按住）＋中或重攻击
晕点清醒	晕点后键连打＋方向连打
简易空连法	EASY MODE 时轻 P＋轻 K
更换伙伴	重 P＋重 K
协力反击	防御对手攻击时←↙↓重 P 重 K（耗 1 级气）
协力攻击	↓↘→重 P 重 K（耗 2 级气）
特殊伙伴	中 P＋中 K
大乱斗	↓↙←重 P 重 K（耗 2 级气）
挑拨	START 键＋轻 P
先发交待	对战前 VS 画面中三个 P 同按
胜利姿势解除	胜利姿势中按 START 键

STRIDER 飞龙



空连始动技	蹲中 P
特殊能力:爬墙	↓↙←P
上下移动	爬墙中↓/↑
着地	爬墙中↗/→/↘
移动至对侧墙壁	爬墙中←/→
CIPHER 攻击	爬墙中 P
空对地飞蹴	爬墙中 K
滑踢	爬墙中↘/↓/↙
特殊技	↘K
AMENOMURAKUMO	↓↘→P(可 COUNTER)
GURAMU	→↓↘P/K
VAJURA	↓↙←K
资料 A	↓↘→K
资料 B	←蓄→P＞←蓄→P
资料 C	←蓄→K
无名技	空中↓↘→P/K
WARP	←↓↙P/K
大气 1	↓↘→PP 同按
大气 2	↓↘→KK 同按
大气 3	↓↘→PP 同按

ROCKMAN



空连始动技	站重 K
洛克弹	→↓↘P
洛克爆	重 P(可储劲,可用作 COUNTER)
EDDIE 召唤 1:洛克球	↓↙←轻 K
EDDIE 召唤 2:大旋风	↓↙←中 K
EDDIE 召唤 3:洛克盾	↓↙←重 K
ITEM 攻击 1:洛克球	↓↘→P＞K(踢走球)
ITEM 攻击 2:大旋风	↓↘→P
ITEM 攻击 3:洛克盾	↓↘→P＞↓↘→P
大气 1.究极洛克人	↓↘→PP 同按
大气 2.冲锋队	↓↘→KK 同按
大气 3.歼击机	↓↙←KK＞K 连打(可空中使用)

MORRIGAN/LILITH M.

空连始动技	蹲重 P
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
直线冲击	(跳跃时)上升中↑+三 P 同按/落下中↓+三 P 同按
特殊技 1.神秘臂击	↘+重 P
2.蝠后的渴望	→+重 K
3.奇异盾	空中↓+中 K
4.盾之渴望	空中↓+重 K
魂之拳	↓↘→P(空中可/可 COUNTER)
光刃	→↓↘P(空中可)
垂直牵引	近敌时→↘↓↙←P
大气 1.灵魂之光	↓↘→PP 同按
大气 2.丝带之刃	→↓↘PP 同按
大气 3.暗黑景像	↓↘→KK 同按



ZANGIEF/MEGA 桑吉



空连始动技	蹲中 P/通常投
通常投	近敌时←/→中 P
特殊技 1.头槌	斜跳中↑+中/重 P
2.飞躯压	斜跳中↓+重 P
3.双膝落	斜跳中↓+轻/中 K
4.俄式踢	↘+中 K
5.动力机踢	↘+重 K
双臂转	三个 P 同按(空中可)
快速双臂转	三个 K 同按(空中可)
螺旋打桩	近敌摇杆一圈+P(空中可)
碎屏(仅限普通桑吉)	→↓↘P
飞翔能量弹	←↙↓↘→K
原子弹支持	近敌时←↙↓↘→K(可 COUNTER)
空中俄式摔	→↓↘K
伏特加火(限 MEGA 桑吉)	↓↘→P
大气 1.究极原子弹爆摔	近敌时摇杆一圈+PP 同按
大气 2.铁躯(限普通桑吉)	←↓↙轻 K
大气 3(限 MEGA 桑吉)	近敌时摇杆一圈+KK 同按

早乙女 刃(JIN)



空连始动技	中 P
早乙女火(特殊技)	START+轻 P＞轻 P 连打
早乙女风	←蓄→P
早乙女劲	↓蓄↑P(可 COUNTER)
早乙女冲	→↘↓↙←K
大气 1	↓↘→PP 同按
大气 2	↓↙←PP 同按
大气 3	↓↘→KK 同按

春丽/SHADOW 春丽

空连始动技	站重 K
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
三段跳	跳跃>跳跃>跳跃
特殊技 1.鹤脚落	↘+重 K
2.鹰爪脚	空中↓+重 K
3.零式气功拳	→+重 P
气功拳(仅限普通春丽)	←↙↓↘→P(可 COUNTER)
天升脚(春丽)	→↓↘K
百裂脚(春丽)	K 连打(空中可)
旋圆蹴(春丽)	→↘↓↙←K
暗黑技巧(限 SHADOW 春丽)	↓↘→P
彩虹导弹(SHADOW)	↓↘→K
狂暴女郎(SHADOW)	→↓↘P
燕飞利仕腿(SHADOW)	K 连打(空中可)
大气 1.气功掌	↓↘→PP 同按
大气 2.千裂脚	↓↘→KK 同按
大气 3.霸王天升脚(限春丽)	→↓↘KK 同按
大气 4.七星闪空脚(春丽)	空中↓↘→K 同按
大气 5.最终任务(SHADOW 春丽)	←蓄→←→KK 同按(耗 3 级气)

狼人(WOLF VERINE)

空连始动技	站重 K
三角跳	跳向墙壁后拉反方向
特殊技 1.	↘+重 P
2.流星踢	跳跃中↓+中 K
3.踏住	跳跃中↓+重 K
爪技	任意方向+中 P 轻 K 同按(空中可)
旋风爪	→↓↘P>任意键连打
激光炮	↓↘→P>任意键连打(可 COUNTER)
大气 1.激光 X 炮	↓↘→PP 同按
大气 2.绝命爪	→↓↘KK 同按(空中可)
大气 3.X 武器	→↓↘PP 同按
大气 4.激光发生器	↓↙←PP 同按(提速用)

四人同时激斗 超级二维画面



隆(RYU)/KEN 隆/豪鬼隆

空连始动技	蹲重 P
特殊技 1.锁骨割	→+中 P
2.旋风脚	→+中 K
波动拳	↓↘→P(空中可/可 COUNTER)
升龙拳	→↓↘P
龙卷旋风脚	↓↙←K(空中可)
模式切换 1.隆变肯	←↙↓↘→轻 P
2.隆变豪鬼	←↙↓↘→中 P
3.变回隆自己	←↙↓↘→重 P
大气 1.真空波动	↓↘→PP 同按>P 连打
大气 2.真空龙卷	↓↙←KK 同按
大气 3.真空升龙	→↓↘PP 同按
⬇隆变 KEN 后⬇	
稻妻割	→+中 K
波动	↓↘→P(空中可)
升龙	→↓↘P(空中可/可 COUNTER)
龙卷	↓↙←K(空中可)
大气 1.升龙裂破	↓↘→PP 同按
大气 2.神龙拳	↓↘→KK 同按>P 连打
大气 3.疾风迅雷脚	↓↙←KK 同按
⬇隆变豪鬼后⬇	
头盖破杀	→+中 P
旋风脚	→+中 K
豪波动	↓↘→P(空中可)
豪升龙	→↓↘P(轻 P 时可 COUNTER)
龙卷斩空脚	↓↙←K(空中可)
天魔空刃脚	空中↓↘→K
阿修罗闪空	右闪:→↓↘三 P/三 K 同按 左闪:←↓↙三 P/三 K 同按
大气 1.灭杀豪波动	↓↙←PP 同按>任意键连打
大气 2.灭杀豪升龙	↓↘→PP 同按
大气 3.天魔豪斩空	空中↓↘→PP 同按
大气 4.瞬狱杀	轻 P>轻 P>→>轻 K>重 P

GAMBIT(甘比特)

空连始动技	蹲重 P
纸牌	↓↘→P(空中可)
花牌	↓↙←P
CAJUN 闪耀	→↓↘P(可 COUNTER)
CAJUN 打击	↓蓄↑P/K
大气 1.皇家火花	↓↘→PP 同按
大气 2.CAJUN 爆弹	↓↘→/↓↙←KK 同按

战争机器/HYPER机器

空连始动技	站重 K
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
飞行	↓↘→K
特殊技 1.疾降下膝蹴	空中↓+重 K
2.	↗/↘+重 P
肩扛炮(可 COUNTER)	←↙↓↘→P/K
二度冲击	→↘↓↙←P
司麦脱 BOMB	中 P+中 K
大气 1.普鲁顿炮	↓↘→PP 同按
大气 2.大力神	↓↘→KK 同按

CAPTAIN AMERICA

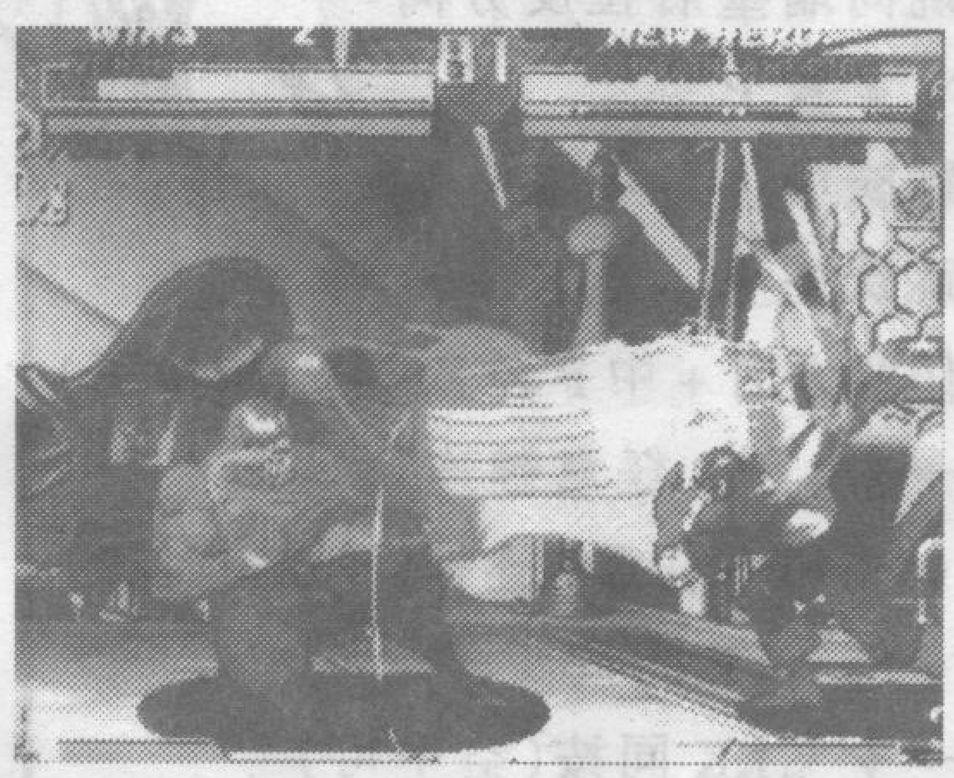
空连始动技	站中 P>蹲重 P
侧转	→↘↓↙←P
二段跳	跳跃中↖/↑/↗
特殊连技	中 K>中 K
盾击	↓↘→轻/中/重 P(上/中/下段)
星条	→↓↘P(中 P 时可 COUNTER)
大明星	←↙↓↘→K
大气 1.最终正义	↓↘→PP 同按
大气 2.超级明星	↓↘→KK 同按
大气 3.超级星条	→↓↘PP 同按

VENOM/高速毒人

空连始动技	中 P
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
毒王	↓↘→P(可 COUNTER)
毒冲	↓↘→K
毒蛇掷	对地:→↘↓↙←轻 P
	对斜上:→↘↓↙←中 P
	对正上方:→↘↓↙←重 P
大气 1.毒网	↓↘→PP 同按
大气 2.死亡	↓↘→KK 同按

蜘蛛人(SPIDER MAN)

空连始动技	站中 P>蹲中 K>站重 K
空中前冲	(空中)→→/三 P 同按
三角跳	跳往墙壁后拉相反方向
受身	吹飞时输入"网球"
网球	↓↘→P(空中可)
蜘蛛大侠	→↓↘P>P(中 P 时可 COUNTER)
网翼	↓↙←K(摇杆转圈可提升威力/空中可)
掷网	→↘↓↙←轻/中/重 P(对地/斜上/正上方)
大气 1.大蜘蛛	↓↘→PP 同按(空中可)
大气 2.爪子攻击	↓↘→KK 同按
大气 3.终极掷网	↓↙←PP 同按



键同按。防御中三个P先进防御是:

HULK/性能侠医

空连始动技	蹲重 P
伽玛补充(可反)	对地:←蓄→K/对空:↓蓄↑K
伽玛旋风	近敌→↘↓↙←P
伽玛掼落	↓↘→P
大气 1.伽玛波	↓↘→PP 同按
大气 2.伽玛乱冲	↓↘→PP 同按
大气 3.伽玛震	↓↘→KK 同按

CAPTAIN COMMANDO

空连始动技	蹲中 P/站重 K
CAPTAIN 火	↓↘→P
CAPTAIN KORETA	↓↙←P(可 COUNTER)
CAPTAIN 踢	↓↙←K
COMMAND 翔	↓↘→轻 K
COMMAND JENNETY	↓↘→中 K
COMMAND HOOVER	↓↘→重 K
大气 1.CAPTAIN 剑	↓↘→PP 同按
大气 2.CAPTAIN 风暴	↓↘→KK 同按



角色酷上加酷 完全美式风格

霸王塾

月华剑士2连续技(SPEED)

江苏南通 徐白

说明：下文M＝A＞A＞B，N＝A↓＞A＞↓B，M需站防，N需蹲防。SPEED中几乎所有人都可在快跑中按A或B击中对手，然后再接↓B，↓B后可接通常的必杀与超杀。另外有许多人物都可以在M或N后接BC将对手击到空中再使用升龙技（即M/N＞B＋C＞→↓↘B），但此招要在角落使用。SPEED模式中，所有人（除天野漂）跳跃重刀后都可接后轻斩再接M或N（即，跳B＞←A＞M/N）。

■枫

M或N＞(↓↘→A/B)/→↓↘B×2/↓↙←↙→AB

技、力共通技：←↙↓↘→C＞→↓↘B＞↓↙←↙→AB

■御名方守矢

M或N＞ ↓↘→A×3/(↓↙←A/B/C)/(↓↘→A×2＞→↓↘A＞→↓↘B)/→←↙↓↘→AB

■雪

M或N＞↓↘→A/↓↙←A/↓↘→↓↘→AB

技、力共通技：→↘↓↙←C＞→↓↘A/↓↘→A

■刹那

M或N＞↓↘→A/(→↓↘A/B)＞↓↙←B/↓↘→↓↘→AB

■庆一郎

M或N＞←蓄→A/[←蓄→C＞(↓↙←B/C)/↓↘→A]/↓↙←A或B连打/↓↙←↙→AB

■李烈火

M或N＞→↘↓↙←A/(→↓↘←B＞↓↘→B)/↓蓄↑B/(↓C.C＞↓↙←C×3)/↓↙←↙→A

■高岭响

M或N＞(↓↘→A/B)/[→↓↘B＞↓↙←A/B(在→↓↘B穿过对手时)]

■真田小次郎

M或N＞(↓↘→A/B)/(↓↙←A/B)/↓↘→↓↘→AB

■骸

M或N＞[←↙↓↘→A＞↑B(同时转动摇杆)]/(→↓↘A＞A连打)/[↓↙←A/B＞↑B]

■一条明

M或N＞→↘↓↙←A/(↓蓄↑C＞↓蓄↑C/B)/↓↙←↙→AB

■慎之介

M或N＞(↓↘→A/C)/(→↓↘A/B)/↓↘→B×2

KOF98EX模式解析

长春 SHINGO.B

98中调整了两种模式的均衡度，使得EX模式也可以和ADV模式一较高下了。

由于EX模式需要集气，所以实战中要经常集气，不要主动进攻。而集满气的MAX状态下如果击中对手的话，使其“弹出”的距离较平时远，所以某些连技在MAX状态下是不能成功的。这点要谨记。

众所周知，EX模式的小跨步（→→）使出时是具有空中判定的，所以可以使出空中必杀技，而与之相反的疾退（←←）使出时也具有空中判定，不过讲到具有奇袭效果的疾退空中必杀技，当数麻宫的凤凰剑（空中↓↙←D）了。

EX模式有个特有的连技：COUNTER攻击＞必杀/超杀。但与95不同的是，98的COUNTER攻击不可在攻击回避使出后马上使用，且COUNTER攻击出招速度也慢，使用时会受到一定限制。而且任何投技都可以抓住攻击回避的对手，加之EX模式又不能作投技分解，所以使用这个技巧时要特别小心。

不得不提一下空中防御，98中的空中防御并不万能，它只可在原地跳或向后跳时使用。并且防不住大部分解角色的超杀，更要命的是刚起跳和快落地时也是不可作空中防御的，所以此技一定要慎用。

与KOF前几部作品不同的是，98中的EX模式因受创或防御而集满气的持续时间比主动集满气的要长，所以当能量槽快集满时，就要尽可能防住对手的攻击，以使自己有更长的MAX状态。

EX模式可以使出草雉京的无限连杀，在小跨步中使用空中特殊技奈落落（空中↓＋C），反复使用即可。我发现不知火舞的空中特殊技大轮风车落（空中↓＋A）也可这样达成无限连，但难度稍高。

另外，以前没登过矢吹真吾和真．夏尔米的介绍和连续技，我补充几点。

■矢吹真吾：吾式．花研（近敌时→↓↘B/D）不可防御，击中后可用“鬼烧未完成（→↓↘A/C）”追打。新技“肘落”为当身技。MAX版凤麟可破坏对手的防御，抵消出的招式可以追击。●蹲B.A＞↓↘→A

●跳D＞C＞→B(可不加)＞↓↘→A/(→↓↘A/C)/燃烧真吾●跳D＞C＞(→↓↘B/D)＞(→↓↘A/C)/↓↙←B（画面端）

■真．夏尔米：

●跳D＞C/蹲C＞(↓↙←A/C)/(↓↘→↓↘→A/C)

●跳D＞C＞→B(2HIT)＞↓↙←A/C

●↓↘→B＞ →→ （前冲） 中蹲C＞ （↓↙←A/ C)/(↓↘→×2A/C)

作者级别：街机KOF98，591800(LV：8)

天语：对自己水平有信心的投稿者请附成绩（战绩）

KOF98 部分人物对战法

广东茂名 伍章云

1■罗伯特：可说是98中最无赖的人之一。原因只有一个，他的特殊技里有一招“蛟龙降脚蹴”→A，属蹲防不能的中段技。此招出脚飞快，使人反应不过来，而且↓+重脚可CANCEL使出此招。如果将此招与蹲重脚配合运用，如：当你将对手击倒在地，先别走开，而是蹲在原地，当他起来时，第一反应可能是以为你又要扫他下段，而你突如其来一招→A，使他又中招，之后你可以继续→A或↓D，保证对手很难防住。注：此招ADV模式管用，对EX就不太好了。因用前紧回避时，你可用“连舞脚”或“龙牙”来对付，而EX模式的回避是在原地，当你出这招时，对手有机会反击你。

2■克莉丝：98最强角色之一。用他须灵活，不要死定在一个地点，其中三招特殊技全是主力招式。其中新增加的一招必杀与“方向转换”更是受用无穷。他的出招判定之强、速度之快，是令人想像不到的，击中对手后，可以连任何的必杀和超杀。其战术是围绕↘B这特殊技展开的，此式的出收招极快，如怕遭反击，出完这招可↓+A/B来牵制对手。多次使用这招后，突然使出→B也可令对手防不胜防，后者的第二击也是蹲防不能，也可使用“方向转换”来突袭对手。除了上面的几点，此人还有一大优点，即速度。对手若长于投掷型角色，你可能会小心观望，生怕不小心就不见1/3血，而克莉丝却可以不理这点，你绝对可以百分百地逃过对手的“魔掌”。“猎杀的空气”、“舞者突刺”被强化了不少，可放心使用。

3■MATURE：她在本人眼中算是超强的女角色了，打法也不复杂。仅围绕着“死亡之爪”、“晶莹的眼泪”进行。前者可“蹭血”，对手防御的话比中了这招损失的血还多，如果对方有能量槽了，你可以输入一次，二次，这时对方可能会反击，而你不出第三下，这时他的反击就会落空，取而代之的是你的一顿痛扁，而96中那招跳B＞立B＞必杀的连技仍然健在。“晶莹的眼泪”是一招很难跳得过的飞行道具，对手一般会采取前紧急回避绕过。这时你就要看准机会了，若对方距离偏远的话，请用超杀“天堂之门”，而中等距离可用“死亡之爪”来迎之，如果对方跳起来，请用“↓+C”还击，如果对手逼近的话，你又可以用“死亡之爪”来反击。或者逃跑，因她也是速度型的。

4■LUCKY：招式判定很古怪的人物，用他时，要视对手而定。若对方是速度型人物：如草雉京、克莉丝、蔡宝健……等，你就要少放那些破绽大的招式像“死亡跳跃”、“死之灌篮”等，因这两招出招速度非常慢，你百分百分遭反击，还会至少不见1/3血。信不信由你。这时要多运用↓+重脚或↓↓+任意键来牵制对手，最好用↓↘→B/D来扰乱对手，有时这招还会闪过飞行道具，还有空中BD/重脚，保证出乎你意料之外。如果遇上那些“大个子”的角色，你就有“福”了。夸张点说，只用一只手就可以摆平了，另一只手在吃雪糕，可以毫不费力击败他们（视水平而定）。因为这时你可以用前面那两招来牵制对手，而对方的速度却跟不上，那些古怪的篮球很难避过。他们会用回避战术来攻之，这时你可以↓重脚，也可先↓重脚再放一个“篮球”。如果把它们逼到墙边，用（↓↓A＞↓D）或↓↓A＞轻↑+BD/D，保证他们一辈子也不敢用“力量型”对之了。



5■拜仁．巴特勒：他和陈可汉一样是超级重量角色。不过，用他时总是少了份拿铁球来调皮对方的爽快感。也不像陈可汉那样有力，他的动作似乎很温柔。他之所以给人“强”的感觉，也许是因为那招分辨防御方向有些困难的“残酷身躯压”和那招加上一个重拳＞ ↓↙←C＞ ←↙↓↘→C＞ ↓↓↓D＞ ↓蓄↑C刚好一半血的连续技。两者合用的话，绝对很强。值得注意的是：“残酷身躯压”有两种出法，第一种是直接跳跃发。而第二种是↓↘→↗+A/C。前者容易袭击目标，但如果遇上必杀技的无敌时间较长或有对空技的角色则是很容易被击中的，如“坂崎琢磨”、“MATURE”……等；而后者虽难击中目标，但很安全，如果在墙边，对手跳跃防御的话，也可以磨血，这时对手是“莉安娜”的话就禁用了，因为她的超杀“旋转火花”是唯一可以追得上这招的人。他的牵制技有↓A、跳跃B，对方若跳过来一般就用↓C或→↓↘B来对之。另外，在有能量星却又没有把握命中的话，千万别放超杀，因为他的对空超杀判定强差人意，百分之八十会落空，而↓↘→×2B/D这招则可以用紧急回避绕过，也是个破绽百出的招式。所以如果有能量星的话，这是留作后备用来反击对手的狂攻。

每个角色的招式，如果能灵活运用，就可能重创对手。如哈维．D的↓↙←A/C×2，按A键发出的第2HIT是中段技，按C键发出的第2HIT则是下段技，两者混合运用再加上他超快的轻拳，也同样有令人分辨不清的效果。克利丝的↓↙←A/C和↓↙←B/D也有同样的效果，前者收招奇快，出招时虽不像哈维．D的那招令人有眼花缭乱的效果，但当你出完这招后，对手的本能爪一般是过来进攻，而你收招已经完毕，这是你可以出“蹲C＞→A＞↓↙←A/C”来攻击对方，对方都会中招（对投掷型人物更明显）；后者也是蹲不能技。两者可交替使用。

最后是连续技。大部分招式的追打要提前输入才能发得出。如火炎克莉丝的近身←↙↓↘→B/D，就要到倒数第2HIT的时候发→↓↘A才追得上，否则，他会动也不动；而特瑞的“能量补充”和VICE的↓↙←A/C则要在出招的同时不能停顿才追得上。RBS特瑞的那招←↙↓↘→B/D＞↓↑C虽然看似很难，但也是发得出。

另外，各角色的超杀用A和C键不同。A键速度快，无敌时间和距离短；C键则正相反。超杀用在连续技中就要看情况而定了，如坂崎琢磨的重拳＞→A＞乱舞和ROBERT的重拳＞→B＞乱舞就要用A键启动了；可“莉安娜”的重脚＞→B＞V字金锯就要用C键了。

以上纯属本人经过数次对战才发现的。但水平有限，也许描述不够贴切或用词不当，请各位高手改之。



雅典娜

——从平凡的生活中唤醒

公元 2000 年，一个名叫 WAD 的美国公司在俄罗斯西伯利亚发现了一座地下神殿，其中一具神秘的木乃伊发出了一股特殊的能量。但是 WAD 并没有将这个隐藏着未知力量的神殿公布于众……十年后，WAD 极东变社发出了一个命令："立即开始监视麻宫雅典娜……！"从这天开始，这位少女的命运发生了变化。

文/寒冰泉　责编/PERFECT

PS	厂商：SNK	类型：AVG
	发售日：99.3.11	媒体：CD×3

平静的日子转瞬即逝，离奇的冒险之旅开始演绎！

第一章　觉醒

一天，雅典娜象往常一样放学回家，在学校门口遇上了理香，她说将水族馆的入场券丢了，希望雅典娜帮她一起去找找。首先找的是自己的教室 1—A，途中经过的地方有不少道具，可顺道调查一下。其中记得 1—C 门口与两个女生和绫小路说话，在 1—B 门口会见到五十岚，他说椎拳崇有事要找她。当雅典娜走到椎拳崇身后，听到他说十分喜欢自己，说了一大堆东西后，才发现身后的不是五十岚，而雅典娜本人也十分尴尬。

到了 1—A 就会见到理香，而后两人分别在洗手间和教室内寻找。在调查了理香的桌子后，会发生觉醒的情节，这时需按照画面提示，输入指令来使用觉醒的超能力。原来入场券在理香的储物柜内。这时，教师桌上的电脑出现了"雅典娜觉醒确认"的字样，一个神秘的身影从你背后掠过，接着去洗手间找理香，洗手间内的女生说理香已返回教室，这时学校通知要关校门，打开储物柜拿到入场券。由于校门已关，连教室门也锁上了。正当担心之时，雅典娜的超能力再次觉醒，在教室门附近的桌子上调查即可拿到钥匙，这样就可以离开了。

当雅典娜来到学校大堂时，突然有书掉下来，危机关头，雅典娜体内的超能力再次觉醒，掉下的书被弄碎了。而后雅典娜追上理香一同回家。路上理香约她明天一起到水族馆参观。

第二章　发动

本来是约好和理香一起进水族馆的，但是由于理香的迟到雅典娜只好独自先进去。水族馆是建在一个人造海底的，游客需乘电梯到馆内参观。

在水族馆的电梯内跟三个人对话，之后将发生觉醒前的先兆，转身就会发现小丑，与他对话就有觉醒的情节发生。顺着さとししり、マサト使用超能力，电梯便会停下来。接着和しおり对话，会发生恐龙撞到电梯的情节，然后再跟さとし对话，小丑就会控制馆内的恐龙袭击电梯。此时雅典娜的超能力再次觉醒，只需成功输入指令就可逃过恐龙的袭击(如果失败，就会 GAME OVER)。

成功后会到达展示大厅—A 区。向前走能够发现理香的链坠，到附近的石块前调查一下就会有觉醒的情节，可以得到项链，再向前会遇到"仓库番"。完成后，在小型电梯的大堂见到理香及职员 B 被困在电梯内。只要到 2—D 打开后备电源才可令电梯正常运行。

经过第二连络通路可以见到椎拳崇。由于他受了伤，不能与你一起行动，以后再与他对话可得到肉包子。沿途得知水族馆四处已开始渗水，必须尽快离开。先到职员通路调查，由于电源的关系而不能使用，所以当务之急必须先恢复电力供应。到达 2—D 后，顺序按动左、中、右就可以恢复电力。恢复电源后，前往职员通路，却发现开门需要密码和卡。对 2—B 的职员 D 使用超能力，得知密码为"10540102"。然后就要找到卡，对 2—A 的职员 E 使用超能力，得知警备箱的密码为"3342"。在 1—B 输入密码后，去 1—C 拿到保险箱钥匙，到 2—A 打开保险箱取得卡，同时小丑也会出现。

开通职员通路后，会遇到真里，他会与你一起去物资电梯。到了那里，真里会先乘电梯离开。然后前往中央动力室，发现显示器坏了。这时利用觉醒的超能力将显示器修好。之后可以与理香对话，得知他们安全后，启动电源，协助他们逃走。同时小丑将出现，控制通道两边的吊臂攻击你。雅典娜要避开攻击走到他面前。第一步一定能通过，当他说"はつ!"时就走第二步，说"そーれ!"就走第三步，说出"ヒヤーツハハハツ"就走出最后一步，到了他面前，超能力会觉醒，用超能力对付他即可。最终，他在破坏后备电源后离去。

赶快到显示器问职员 B 有什么补救办法，他将告知打开排水系统的方法。首先要到职员事务所中，找到抽屉钥匙，然后在阿部的抽屉中取得职员 ID，利用超能力得知密

码为“12721211”。之后前往控制室。电脑室的门口可以拿到逃生手册，往电脑中输入密码“74123”，可以利用点火系统来启动排水系统。突然，雅典娜的脑海中出现了理香被袭击的情景。这时，玩家要依照画面指令使用超能力，救助理香。当恐龙准备攻击时，雅典娜刚好出现，并发动超能力杀掉了恐龙。一阵光芒之后是满地的鲜血。虽然救了理香，但面对这样的情景，雅典娜内心受了很大的打击。

第三章　别离

水族馆的事告一段落。第二天，在火车上看过新闻之后觉得十分难过。雅典娜在车上遇到了理香，她似乎害怕雅典娜，不太想和她说话。到第五节车厢可以看到椎拳崇和五十岚。椎拳崇似乎已痊愈，还送给了雅典娜一个肉包子。

前往第4节车厢的途中，车子忽然停了下来，雅典娜担心理香的安全，于是再去找她。

确认她安全后，前往车头查看。进入第2节车厢不久，转身发现真里在后面，他说了几句话后就消失了。来到车头外，透过车窗发现里面空无一人。与此同时神秘的小丑再度出现，使火车继续前进，并说有一些趣事发生在雅典娜的朋友身上。返回第6节车厢，发现理查倒在地上，小丑再次出现，并控制了椎拳崇等人。进入战斗后(注意不要靠近五十岚)，先走到椎拳崇身旁，发觉他已昏迷。原地思考三次后，决定使用超能力，使用两次后，就可令他们倒地。

小丑虽然逃走了，但此时的理香已十分惧怕雅典娜。理香宁愿自己待在车厢中也不愿与雅典娜在一起。由于失去了要好的朋友，雅典娜十分伤心。



车厢已严重损坏。只有通过车顶爬到车头，进入驾驶室，发现列车已经完全失去控制，所有的紧急刹车器都失灵了，状况万分紧急。在雅典娜调查所有的刹车器后，就会使用超能力来维修刹车器。返回驾驶室，小丑再度出现，阻挠雅典娜。他说在三站之后车头就会自动与车厢分离。

下面首先要解开密码。雅典娜要使“85316”这一堆数字变为“00000”。方法是个位数每按一次加一，十位数每按一次加二，依此类推，当然也要注意进位。车停后，雅典娜也晕倒在地上。

第四章　邂逅

雅典娜苏醒后，发现自己回到了八年前，有一批科学家正在进行一项试验。但却没有人知道你的存在。调查过所有东西后，准备开门离开。正在这时，他们的研究似乎成功了，并且说出了一个AE—SERIES的试验名单，分别是AE—X4“アストライオス”和AE—SB10“ベタロス”。细听之下，发觉他们正在进行有关超能力的研究，现在为实验的结果争执，突然，一个叫并木的男子将研究员杀了。

在调查四周时，突然传来了一阵声音说“アストライオ或ベタロス，这个计划是失败的，因为不可以造出一个完美的人……”，说话的是真里，真里的本名就是ベタロス，并解释她所看到的，只不过是他记忆中的残留影像。现在她正处在WAD的研究所E.A.R.F。她见到的是8年前一个女科学家的实验，而他和アストライオス都只是失败了的实验品。三官老师和アストライオス都是受了TANTALOS的指令来追杀你，因为TANTALOS只需得到你的超能力就可以支配世上的一切。他自己和其培育恐龙一样，只能生存一段时间，然后就一片漆黑。

当她再次醒来后，发觉自己在医院，第一眼看到的是椎拳崇。交谈之后，三宫就进来探望雅典娜，但雅典娜却为之前的事而十分苦恼。

第五章　哀哭

终于可以返回学校了。但学校上空有一架直升飞机在监视着什么。直升机上的男人对三宫说会在学校内对雅典娜采取攻击。

发生了这么多事，雅典娜希望向理香解释清楚，并把项链还给她。据走廊的女生说理香在1—A班内，但1—A中并没有理香，在经过二楼、三楼的寻找后，雅典娜最终在大堂内找到了理香。但是理香不等雅典娜把话说完就匆匆离开了。

雅典娜独自坐在天台，想到发生了这么多事，难怪理香会怕她。这时学校音乐室突然发生爆炸。原来这又是小丑干的。看来他准备和雅典娜玩“拆炸弹”的游戏。先到第二理科室，再到1—A理香的储物柜，找到一张光盘和两本书。然后去女厕所内找到洗洁精和漂白剂。接着到第二理科室的教师桌开启蓝色光盘，输入密码“7895123”，得到黄色光盘。利用超能力追踪小丑到1—A，解开黄色光盘中的密码，第一次输入“红色、深绿色”第二次输入“绿色、浅蓝色、深绿色”。最后输入“紫色”，在3—D可得到红色光盘。在3—C解开最后一个谜题，按照画面的汉字，依笔划顺序输入。离开前，应恢复ESP。

当雅典娜到天台时，小丑告诉她，还有最后一个炸弹——他自己。这时，雅典娜的超能力再次觉醒。雅典娜要用新的力量攻击小丑，击中3次后，他会使用最后的一击。但最终还是被雅典娜收拾了。这时已掉到女厕所，一走出厕所门口，就会被追捕。进入音乐室，会有机体尾随而至，打倒后应尽快离开。进入家政室，会有一部机动装甲来攻击。干掉之后，家政室的地面开始下塌，赶快前往放送室。

理香因担心雅典娜而返回学校，学校的情况十分混乱。调查过那堆音响器材后，进入刚才掉下的地方，那部机体会重新启动，之后会有新的出路。抵达烹饪室，又出现一部新的机体向雅典娜攻击。先争取第一次的攻击，然后蹲下向着它的方向走，收拾了第二部机体后，椎拳崇会出现，让雅典娜从一条通道先走。自己吹嘘使出必杀技龙颚碎，结果趁机跑掉。当雅典娜到了学校后，被人包围，他们对雅典娜发动攻击。雅典娜使用超能力，但 ESP 所剩无几，理香看到这种情况就奋不顾身地去救她，可惜……

不过这却激发出了雅典娜的潜能，产生了强烈的暴风。这时椎拳崇再次出现，两人最终在强光中消失。

最终章　决战

面对中枪的理香，三宫开始怀疑自己所做的事是否正确，心中十分难过，这次作战也因雅典娜的消失而中断。

雅典娜稳定下来的时候，真里出现在她面前。无意识之下到了 WAD 研究所。正当雅典娜想离开时，真理告诉她 WAD 的中央电脑程式 TANTALOS 就在 E.A.R.F 的最深处。TANTALOS 为了得到你的力量会不惜牺牲一切，如果不将它消灭，你身边的人就会有危险。

在 E.A.R.F 地下二层遇上了拳崇，他会给你肉包子和樱大福，并会与你同行一段时间。资料室中可以得到密码及 MO 碟，电脑中显示出所有与雅典娜有关的人的资料。透过资料室的玻璃，可以看到冷藏中的高冲。接着到电脑室看看。这里因为无电力供应，暂时不能使用。在此可得到储物柜钥匙。先用 RR 卡，再用钥匙就能得到 CR 卡，进入培养室。在去培养室途中，椎拳崇会与雅典娜分开调查。进入培养室后，开启电源，再返回电脑室，先将 MO 碟中资料载换为减压室外门。打开减压室外门，再返回将其转为减压室内门。进入内门后，发现高冲被保存在一个冷藏系统中，利用人工羊水维持生命，她会叫雅典娜看显示器上的资料，发现小丑和真里都是 WAD 的人造人。她解释说就是她制造的 TANTALOS 将她冷藏起来，而真里就是协助高冲来破坏 TANTALOS 的人，其后，并木也被人杀了。高冲被抓到保存在该冷藏系统中。看过资料后与她对话，人工羊水出现异常，雅典娜将它调回正常后，可以得到 EO 卡，到培养室使用 EO 卡，并顺序输入“F—9812，S—3278，7—9614”就能去 E.A.R.F 的地下二层。

TANTALOS 会使用粒子炮作最后攻击，产生的强烈震动使雅典娜掉到了下层，危急时刻，椎拳崇赶到，为雅典娜抵挡了一击，就在它准备第二击的时候，雅典娜用新的力量破坏了 TANTALOS，解放了真里。

雅典娜走到 TANTALOS 中央部分发现真理躺在地下，他说只要将这块水晶破坏掉，TANTALOS 的力量就会完全消失。雅典娜和椎拳崇走出 WAD 时，三宫出现并告诉他们：由于 TANTALOS 的消失，阻击雅典娜的指令已经解除了。

这时发现理香躺在长椅上，使用最后的超能力令理香复活。一切都过去了，雅典娜和椎拳崇都在说以前的事情。

连锁店

南京 兴达 游戏机专卖

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS、128 位 DC 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。(由于定稿时间限至，以下价格均可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。)

游戏机	价格
日本索尼 PS 7501 型(双手柄、AV 线、可直读 IC、送 110V 电源 + 保修卡)	1200 元
日本索尼 PS 7502 型(原装振动手柄、AV 线、可直读 IC、原版碟，电源 + 保修卡)	1300 元
日本索尼 PS 7503 型(原装振动手柄、AV 线、可直读 IC，电源 + 保修卡)	1300 元
日本索尼 PS 5903 型(双手柄、AV 线、可直读 IC、内置 VCD、电源 + 保修卡)	1400 元
世嘉 128 位 DC 机(原装手柄 + 原装记忆卡 + 原版碟 + 网卡 + 线 + 专用变压器)	2450 元
16 位世嘉 II 型机(双手柄、AV 线、电源、制转盒、赠卡一盘)	170 元
16 位彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视)	580 元
任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池，需购卡 < 20 - 120 元 >)	270 元
任天堂超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池，需购卡 < 20 - 120 元 >)	270 元
任天堂彩色超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池，可自调颜色)	550 元

邮费 50 元　邮费 30 元

朋友是财富的来源 欢迎各界联系接洽

兴达 = 信誉 + 实力

专业维修次世代游戏机 回收二手次世代游戏机

名称	价格	邮费(元)	名称	价格	邮费(元)	名称	价格	邮费(元)	名称	价格	邮费(元)
PS 组装手柄	15	10	PS 记忆卡(港产)	30	10	PS 长线光驱	260	10	SS 原装记忆卡	90	10
PS HORI 格斗手柄	50	10	PS 原装 30 格记忆卡(港产)	60	10	PS98 金手指年鉴大全	45	10	SS1 - 4M 加速卡(全兼容)	100	10
PS 透明原装手柄、鼠标	50/只	10	PS120 格记忆卡	80	10	PS99 金手指年鉴大全	50	10	SS、SS、110V 火牛	15	15
PS 组装震动手柄	80	10	PS 飞行摇杆	80	20	PS 原装 JVC 光头	110	10	世嘉 MD 火牛	15	15
PS 精装震动手柄	100	10	PS 原装 AV 线	20	10	PS 原装三洋光驱	120	10	超任 5 张金碟(所有节目)	100	10
PS 原装震动手柄	130	10	PS 对战线、S 端子线	20/条	10	SS 手柄	20	10	GB 电源、皮套、对战线	15/个	10
PS 金手指 + 书	60	15	PS 专用包	40	10	SS 原装 VR 特警枪	30	15	GB 放大镜	20	10
PS 三用方向盘(双震动)	320	50	PS 制式转换器	40	10	SS 原装大摇杆	120	20	GB 普通超薄机摇杆	10	10
PS 原装振动大摇杆	150	30	PS、SS 两用振动枪 + 脚踏板	80	20	SS 组装大摇杆	80	20	世嘉 6 键小手柄	15	10
PS 电影卡	250	25	PS 短线光驱	180	10	SS 金手指 + 书	70	15	AV 电视分插	30	10

售后服务　凡在兴达连锁店所购买的游戏机三个月内免费保修，终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

★ 新到一批精装日本新动画 VCD“青之 6 号”、“新罗德战记”、“新世纪剧场版”、“浪客剑心剧场版”等系列及 PS、SS 近千种新光碟游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄(缺一不复)。(尽请留意相互告知)

地址

兴达鼓楼店：9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005(传真)，徐小姐

兴达世嘉店：9:00—19:00 南京市中央门建宁路 11 号(金桥市场正对面)电话：025-5612618 范文祥！(批发总部)

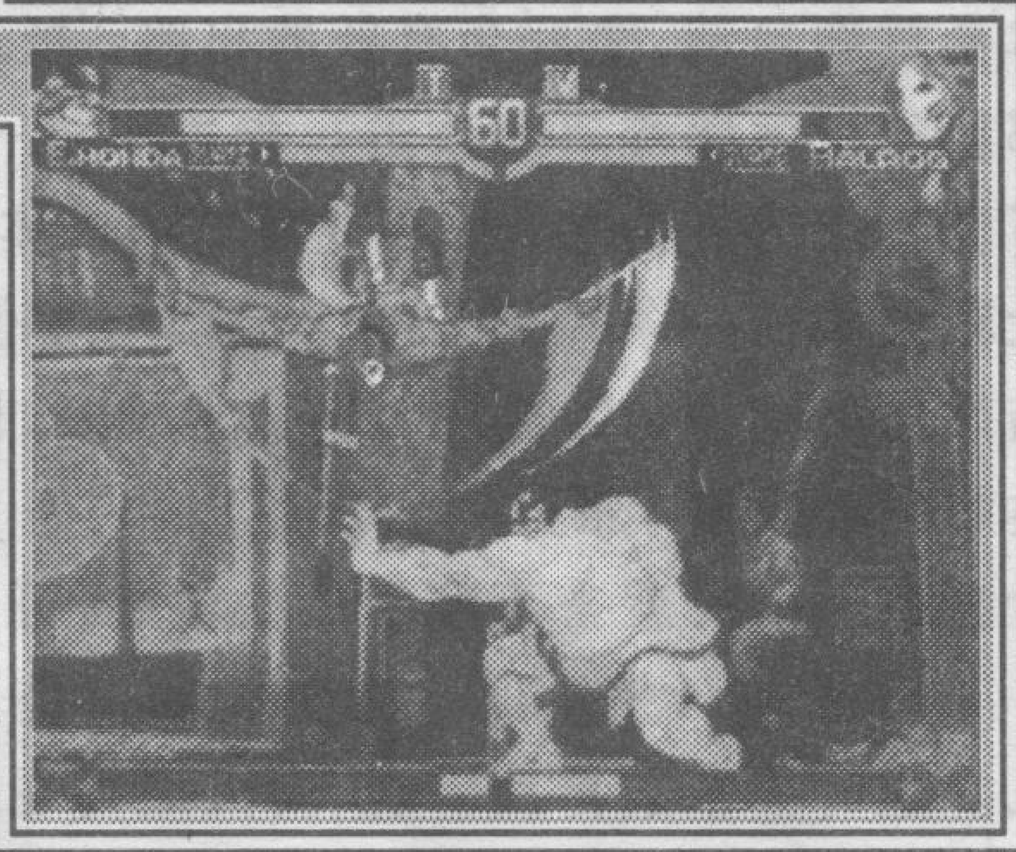
兴达中华园店：9:00—19:30 南京秦淮区中华路 365 号 正在装潢，即将开业，一楼店面二楼电脑网吧。

邮购一部：南京市中央路 30 号 - 8 范文联(收)　邮编：210008　邮购二部：南京市建康路邮局 01 号信箱(收)　邮编：210001　查询电话：025 - 3605005，徐小姐

声明　原在中央门兴达世嘉店的“陈强”、“徐小姐”，现已经离开本公司，在外的一切活动均与本公司无关，特此声明。望新老客户直接与兴达总经理“范文祥”先生联系。电话：025 - 5612618，BP：025 - 996 呼 9048562

街霸 ZERO3

少年系列 连技重要

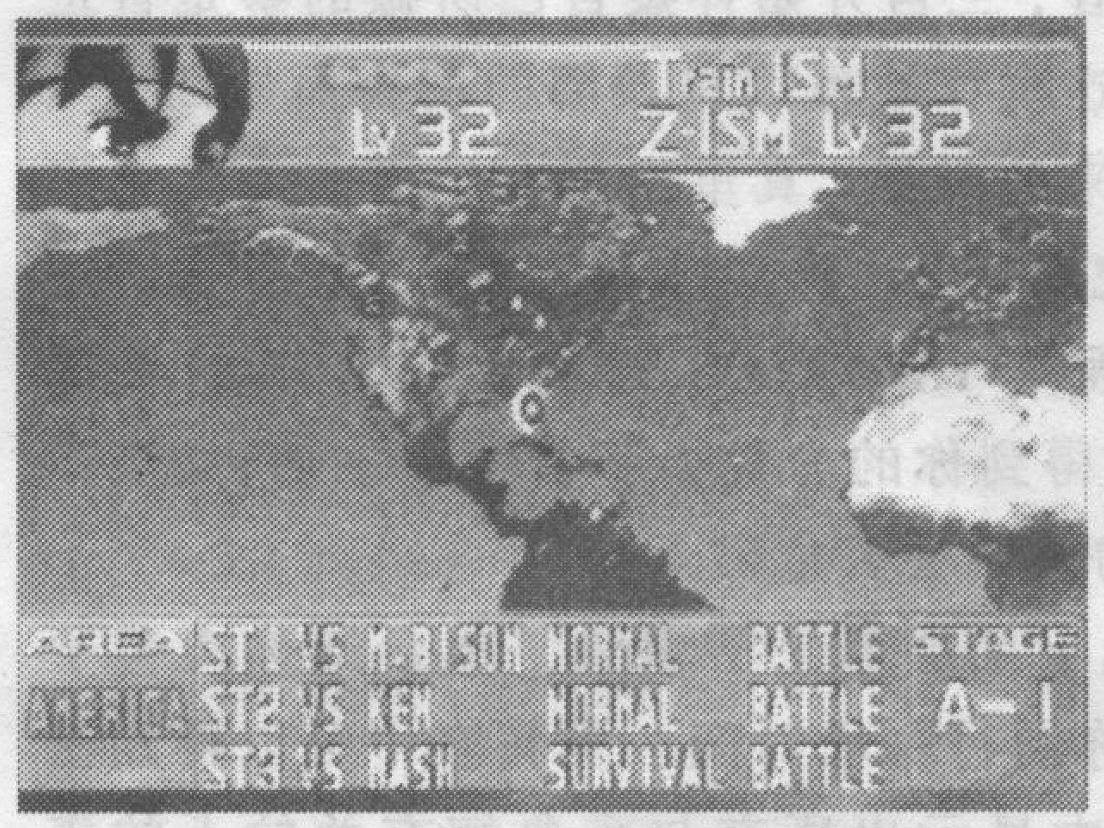


本作刚从街机移植到PS上时，在我国玩家中造成了一次不大不小的轰动，因为那时我们很少见到这游戏的街机。后来DC推出了，卡普空将多数格斗游戏都移植给了这台土星后继机。但街霸ZERO3是个例外，广大SS玩家也可继续修炼连续技了。

SS/DC 厂商:CAPCOM 类型:FTG 发售日:DC7月/SS8月

从街机进入家用机的瞬间，ZERO3将大幅进化！

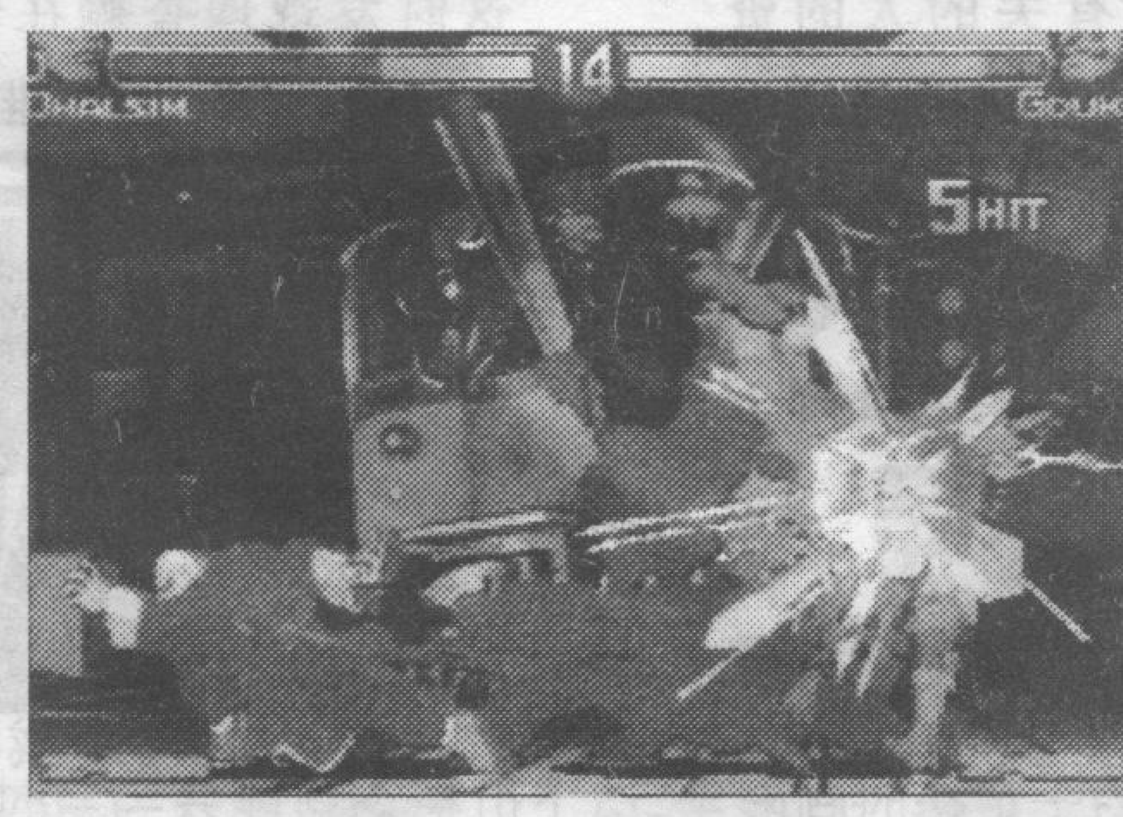
过去曾经出现过拥有如此之高附加值的移植作品吗？原作除了拥有丰富的附加要素之外，格斗的游戏性也达到了即使玩家自己一个人玩也会觉得乐趣无穷的境界。在原作与附加要素以绝妙的状态融合之下而产生的超高质游戏内容将大幅度的提升这款游戏的价值。虽然对其他机种的版本有些不尊敬，但我们还是要说本作绝对会是“最强的ZERO3”！敬请大家期待DC版的发售吧！



←世界巡回模式是本作的最大特色，DC版彻底粉碎格斗游戏的平衡性一说，发展出崭新的ISM PLUS。该创意具有相当的风险性。DC版将以图表的方式显示资料。

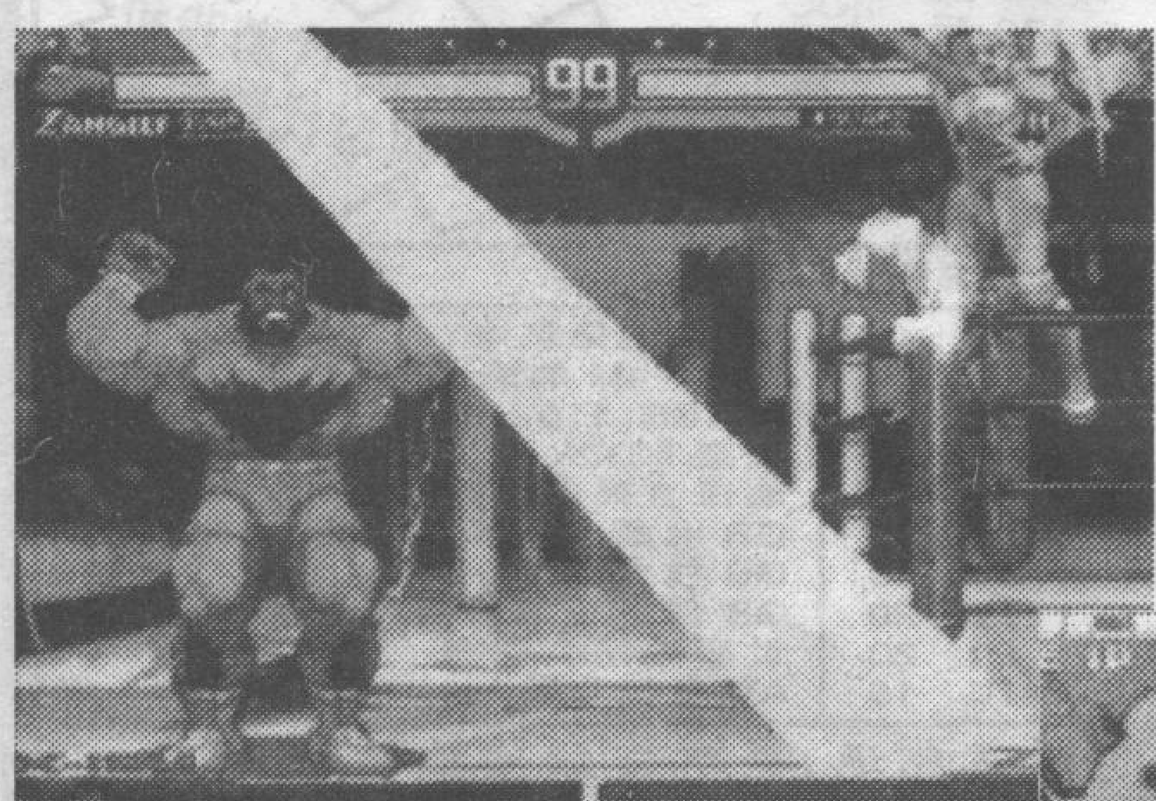
可让三人同时对战的模式

即DC版所谓的“剧情战斗模式”。完全将DC机能发挥出来的绝佳模式。注意，这是一种一对二的战斗，为了让三个玩家同时游戏，画面的演算将会给主机带来相当程度的负担。不过DC轻松实现了。三位不同的玩家在同一台主机上同时对战，DC始创格斗新时代！



↗达尔锡被豪鬼大爷和元老汉给打惨了，他同时受到双重超杀的攻击，性命难保。

DC版的其他模式与希望移植的部分



←桑吉尔夫与新登场的女角手R.米卡在登场前的画面。正是由于二人全为摔技角色，便出现了这种激动人心的特殊场景，隆肯或豪肯相遇时也有特殊画面。不过，游戏中米卡是不会对她崇拜的桑吉留情的。桑吉的防御槽比米卡的长。



→这是街机模式的角色选择画面，可见此画面的人物配置与其他版本不同，一上来就可选用杀意隆，美特，飞龙，迪杰，T鹰等怀旧角色。除去常见的几种模式，较特别的有：团队战斗模式(KOF?)与对头目战(直接观看结局)。

为何加入通信功能

活用DC机能。只要游戏者连到卡普空网站上，便可在最强流道场中进行段位的确认。然后，玩家们可以利用布告栏与全国范围的玩家进行情报的交流。而这在过去只有在街机厅中心或专卖店才能实现，DC版却是在家中，游戏的乐趣将随着NET而无限扩大。

玩家可在卡普空“最强流道场”中下载各级段位的角色，即可在各个模式下和下载的角色对战，获胜的话段位就会被承认。而成绩优秀的玩家其名字还会被公布在排行榜上。玩家可借此机会向全车玩家展示自己的实力，同时，各位格斗爱好者还可网上聊天。

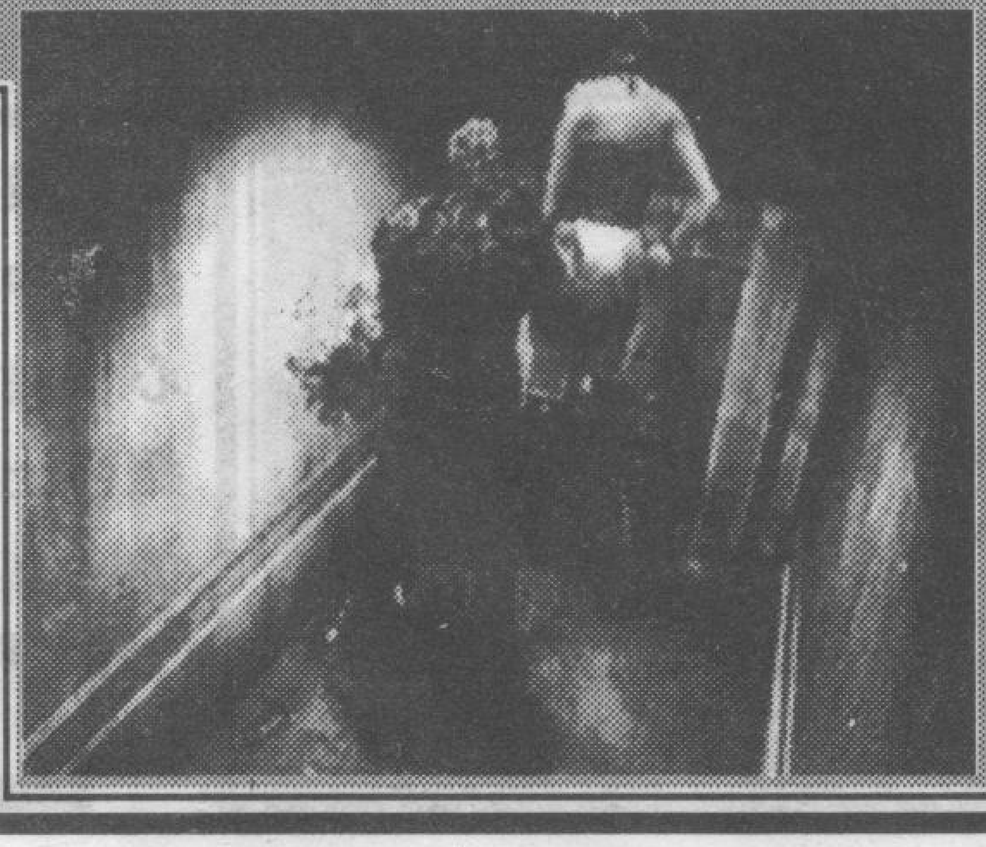


↑凯受到犯人21连击殴打。

生化危机 3

半夜不睡 真是恐怖

本期要为大家介绍的是游戏的主角、故事的剧情以及新登场的敌人等情报。摇头晃脑、身体好似散架的丧尸又来了，这些家伙不但威力变大了，而且更加狡猾，卡普空作为制作丧尸型 AVG 的大家，这次的表现又能否令玩家满意？



PS	厂商：CAPCOM	类型：AVG
	发售日：未定	

バイオハザード3 LAST ESCAPE（仮题）

3 代的主角是特殊部队“S.T.A.R.S”的一员，同时也是在系列第一作中和克丽丝一起担任女主角的女性角色“吉尔”。在这一次，她将穿着非常亮丽的服装。

“3”的故事剧情发生在第一集的事件之后，正当吉尔准备起程前往欧洲调查时，却因为被卷入某个丧尸事件之中而必须设法从市街中逃出。事实上，这里所提到的丧尸事件，正是第二集的事件，因此，“3”和“2”的剧情可说是在相同时间轴下所引发的一连串事件。



←这是在“拉昆”市警署前，丧尸穿着的服装相当有变化，从中可以知他们原来所过的生活。



游戏中出现可以上下楼梯的丧尸！！！

冈本吉起：“3”是专门献给 BIO 爱好者的超难度游戏！



←新作不但难度超高，而且深度也很高，图片中的丧尸数量非比寻常。『3』可能是系列中最强的一部吧！此次游戏除了承袭既有的东西外，还加入了一些特殊系统和演出。只有那些敢于挑战的玩家才可战胜『3』中的丧尸……

眼睛所看到的都是丧尸、丧尸、丧尸！



←吉尔在一个类似酒吧的地方发现了生还者，立即上前进行援护射击。

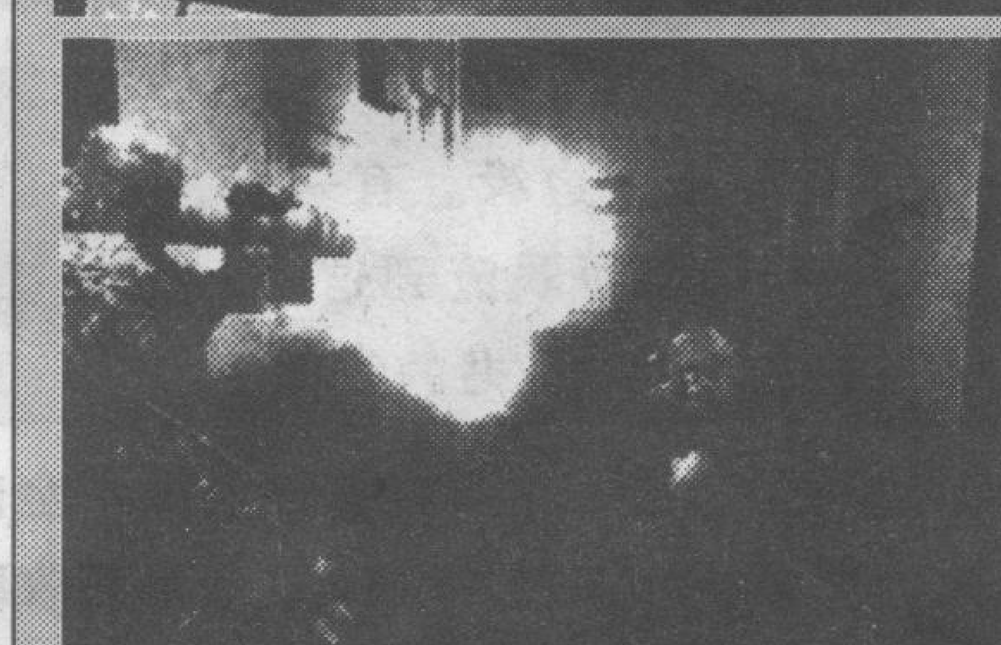


新敌人“追踪者”杀到！

在“3”中，有一位新登场的敌人角色，名字叫“追踪者”。而这个神秘的敌人角色，会一直紧追着吉尔到处跑。

追踪者的外观？他有着一个被黑色外套所包裹起来的巨大身躯。与“2”中的塔兰德相比，拥有武器是其最大特色。而且，他是以 BIO 系列中最重型的火箭炮对吉尔进行攻击。





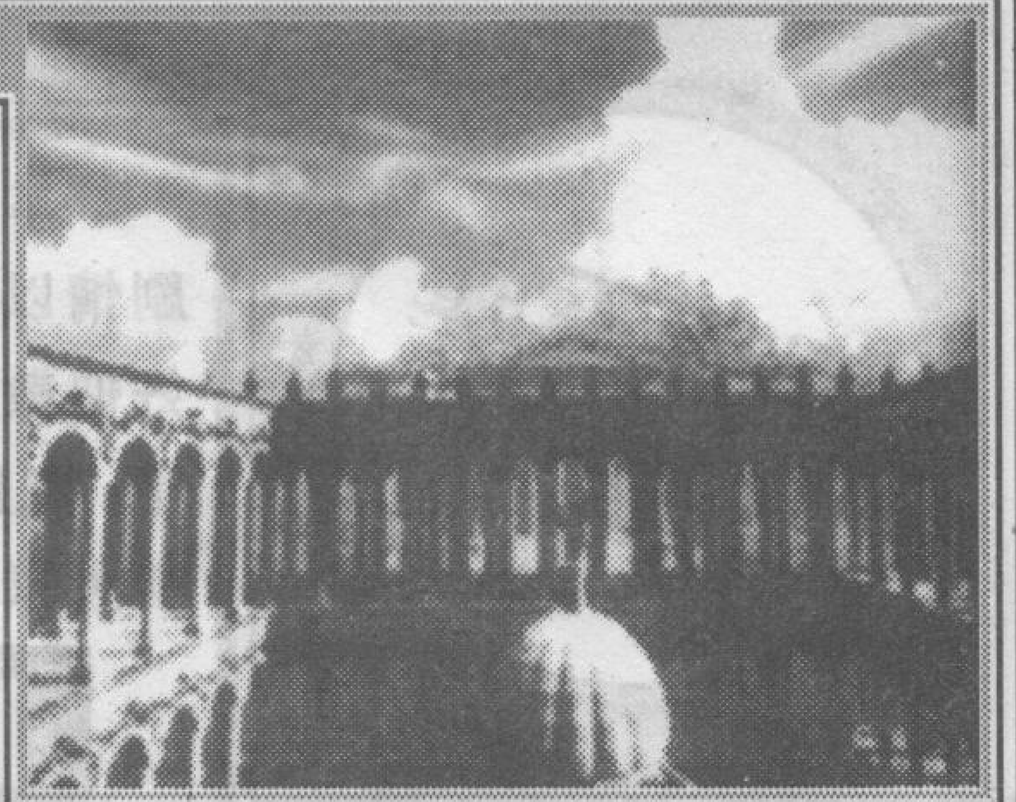
↑吉尔胆敢用手枪攻击。追踪者用肩扛式火箭炮。后者单手可将前者扔到警署楼下去。

水印之书

开动脑筋 寻找宝书

美丽的图片与随着小鸟跑叫声流过的音波，游戏中也有解谜的乐趣，处在这样一个世界里，心情会缓和下来喔！本作的舞台设定及故事是依据莎士比亚的最后戏曲《暴风雨》为基础所作出的 AVG，有令人感动的部分。

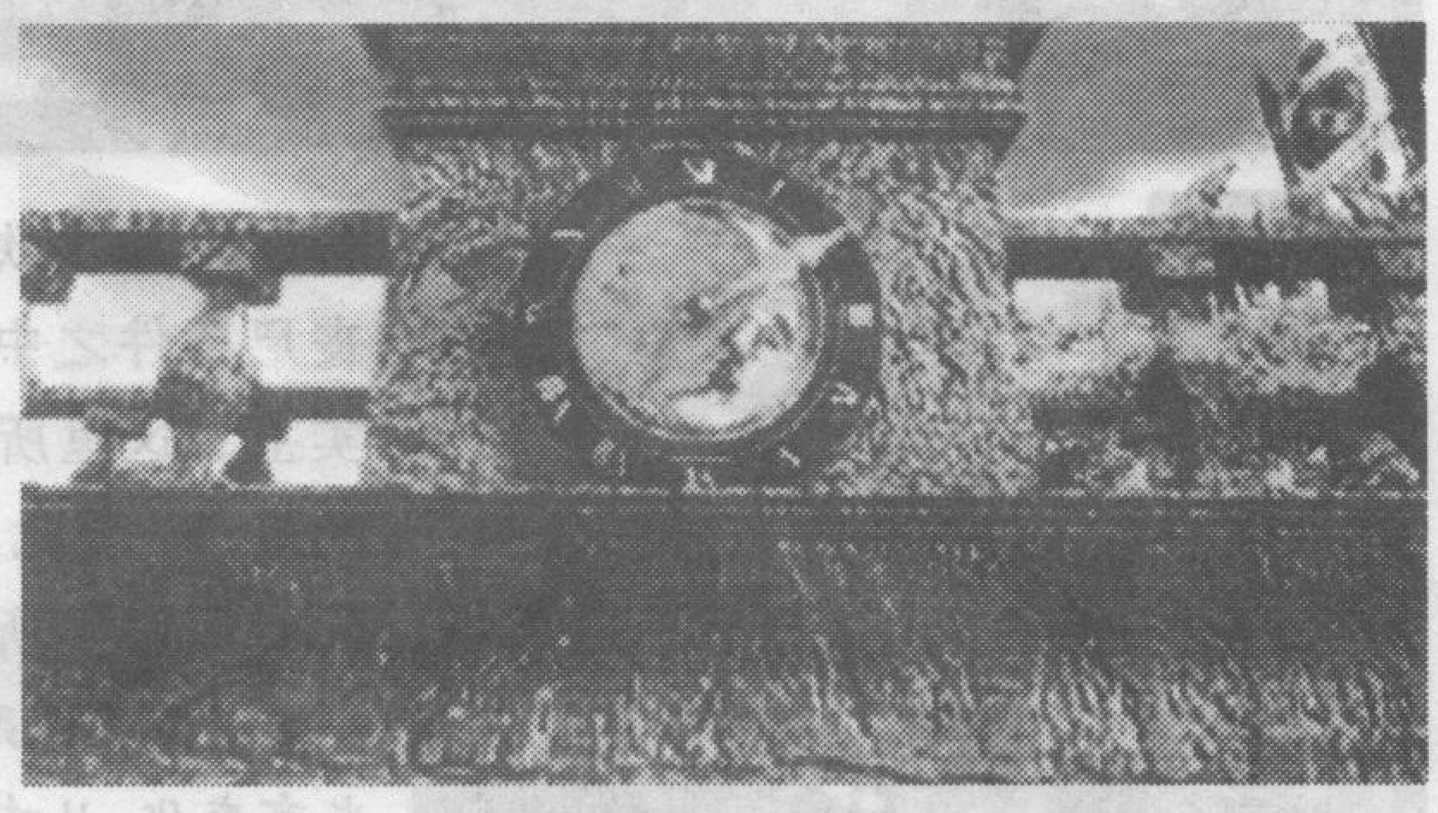
PS 厂商：SCEI 类型：AVG
发售日：99 年 7 月预定



责编小天天

在图片与音乐交织而成的美丽世界中解谜！

玩家为了找出藏在两个孤岛上的 12 本魔法书，必须在有充分临场感的美丽世界中解开各式各样的谜题。玩家将看到 17 世纪繁荣至极的欧洲美术、建筑、思想等，每一张图片的感觉都相当栩栩如生，十分真实。还有，玩家可以透过风格独特的音乐，从而去体验极不寻常的气氛。下面为大家介绍一下故事序幕和基本系统等。每找到一本魔法书，翻开后，书中的内容会以立体的方式浮现，仔细遍岛上的每一个角落吧！



→这大钟说不定就有谜题。

神秘的小岛发生了什么事？



↑↓与普罗斯佩罗谈建筑的事，侍从是艾亚利艾尔。美丽的动画也是注目的焦点。

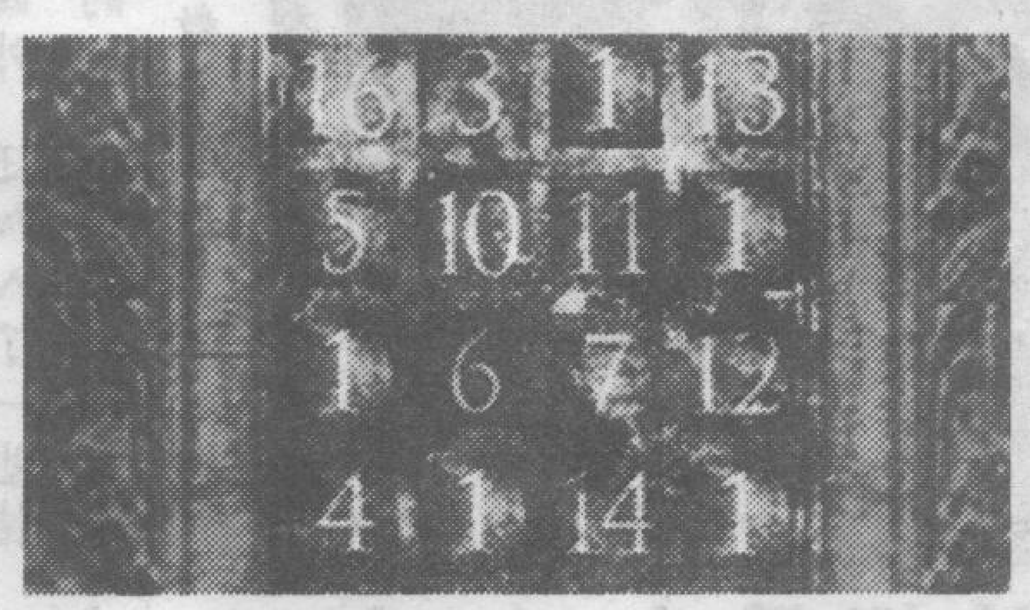


米拉诺的大公：普罗斯佩罗是一位精通所有学问的知识分子，可是因那波里王：安罗所与其弟安东尼奥的计谋而被流放到无人岛上。他依据从米拉诺带出来的 13 本魔法书而建造出绚烂的建筑物，并且成为该岛的主人。但是突然有一天，魔法书只剩下一册，即第十三册：水印之书《THE BOOK OF WATER MARKS》，其他的忽然间全部消失了，失去魔力的岛面临崩坏的边缘。有一天，那波里的王子法迪南多在海上因为暴风而飘流到这个岛上，接受普罗斯佩罗的委托而展开探索魔法书的冒险。

●何为“水印”之书：这是一本可以管理世界中全部书籍内所拥有的全部资料的书。WATER MARKS 原本是收藏在孤岛上的巨大图书馆之中，但是在游戏中却能够当作“可以作出提示”的书来加以好好地利用。这本提示书会依据玩家游戏进行方式的不同而浮现不一样的提示，当然玩家看不懂得的时候，就很难去解谜题喽！因此，建议玩家每次要解一个谜题时，请先认真的检查一下提示。另外，书中浮现的东西正是你下次进行探索时的目标喔！

孤岛上耸立着的豪华建筑物

普罗斯佩罗所支配的这个小群岛，是由位于北部位置的希利斯岛、高度最高的爱利斯岛，以及其他的小岛所构成。被茂盛森林所覆盖的希利斯岛与被阳光照射的爱利斯岛，是由象征着具有天国与地上、生命与死亡等相对意义的桥所连接起来的。玩家主要的工作就是要在这两个岛上解谜探索，同时寻找到消失的 12 本魔法书。17 世纪般的幻觉现象非常适合高解析图片来表达，玩家会十分满意。



←门上写有许多数字，为了打开这扇门，必须解开数字的谜题。另外，玩家游戏过程中记录时要到保管“水印之书”的图书馆去才行。



库雅特罗.安杰罗大教堂

↑整栋使用有色大理石的巨大哥德式教堂。装饰为排列非常整齐的冰冷大理石壁面。内部改装成巴洛克的样式。

斗神传昂

斗神系列 再度出击

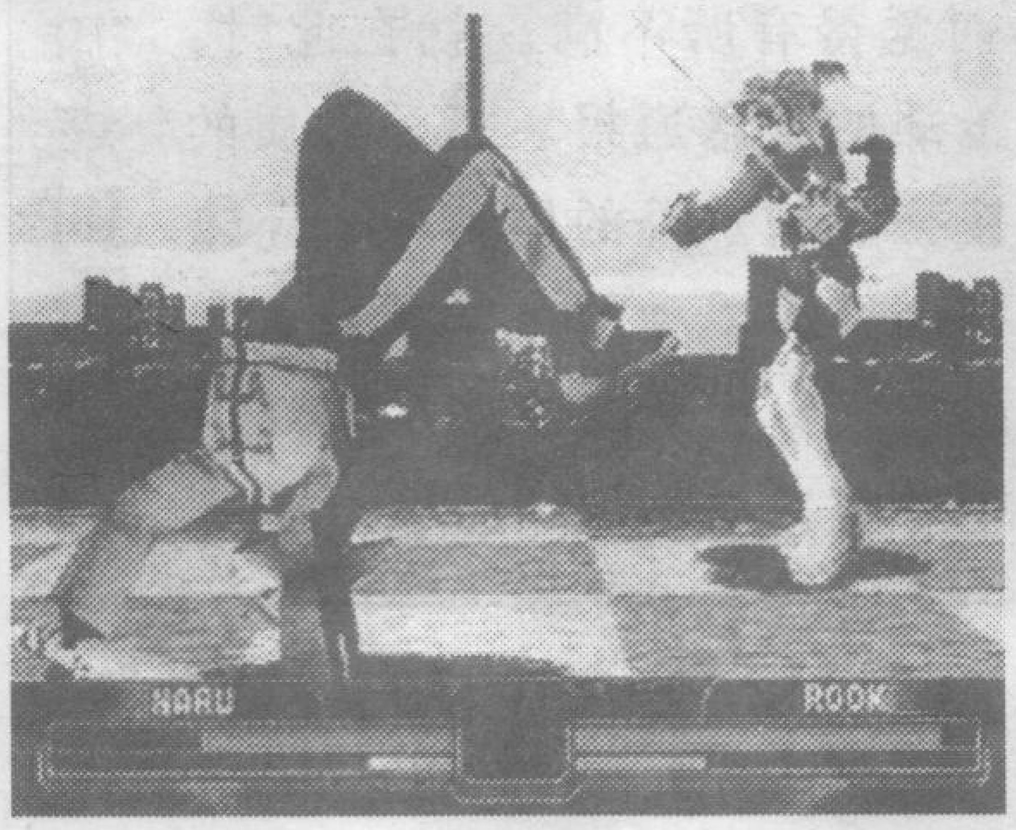
PS上第一款三维格斗游戏“斗神传”，其最新作品经过了许多加强后终于正式登场了。必杀技的效果和画面视点的切换，比前几作更为成熟，而游戏的模式也十分丰富，登场角色共有9名，喜爱“斗神传”的朋友可不要错过哦。

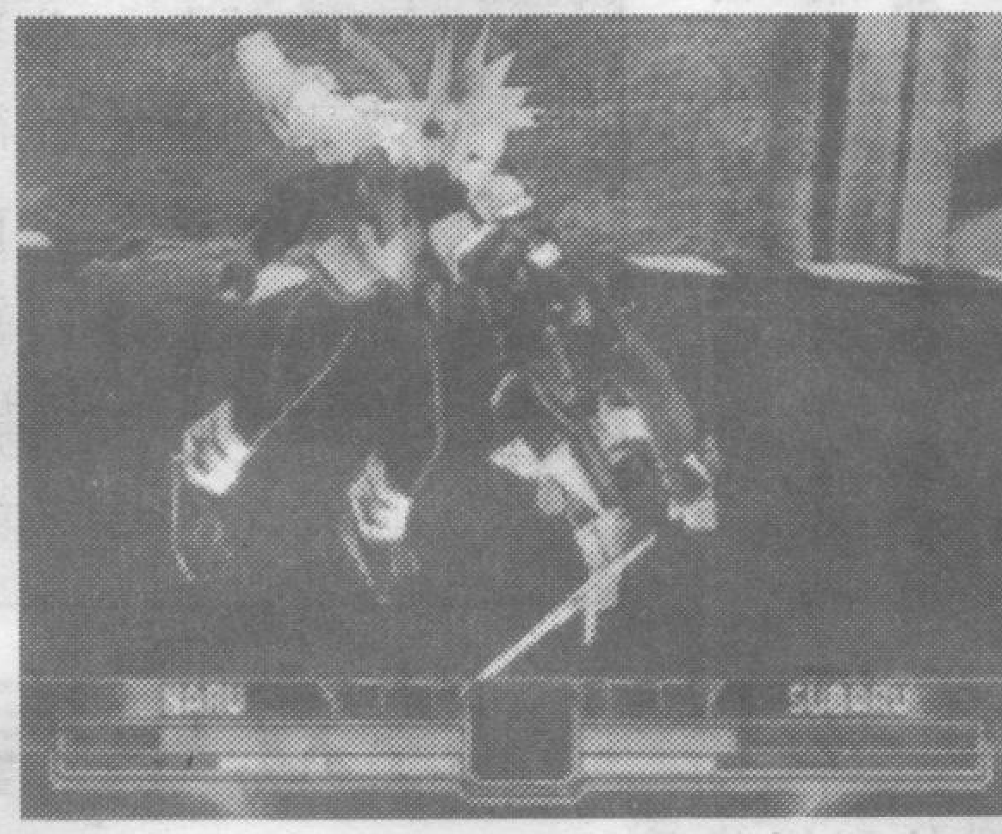
PS 厂商:TAKARA 类型:FTG 发售日:99年夏天预定



TAKARA推出搭载了许多新系统的系列最新作!

“斗神传”经过加强后，又再度回来了。前作中的激烈战斗距今已经有10年之久，年轻的斗神们再次聚集，展开黑暗武斗大会。因为追加了全新的战斗系统与规则，所以让游戏更富有战略性，同时临场感十足。





↑取消技和空中防御等FTG要素都被强化了。而攻击生效及受到损伤时，能量槽会上升，储满后即可使用威力惊人的必杀技。图中可见画面迫力很大。



↑将“必杀键”配合方向键即可使出多彩技巧。

游戏模式分为8个种类!

1■剧情模式:随故事内容和某些特定敌人对战。以三个关系浓厚的角色构成队伍，同时也采用了新的规则和团体战斗。

2■时间对战模式:和所有角色对战，以获胜的总计时间来竞赛。可选定一名角色或一个团队游戏。

3■生存模式:任选角色，胜利后恢复少量体力，看能够战胜几个对手。对手则是胡乱加入。

4■练习模式:没有时间限定，可将所有技巧练到烂熟。

5■迷你游戏:能享受解谜、射击、节奏DJ等不同类型小游戏的一个模式。但是，如果不能达到一定目标的话是无法将游戏进行下去的唷!

6■对战模式:可以一对一个人战或三对三团体战。

7■资料设定:无论是角色的设定资料还是BGM、效果音等，都可以看到。还能看到物件箱里的物品。

8■物件箱:得到新的服装和武器的模式。只能利用投摔、将对手打出界外等条件的战斗，若通通过的话，就能把物件收集起来。

登场的9名角色，在剧情模式中是分为三组的!

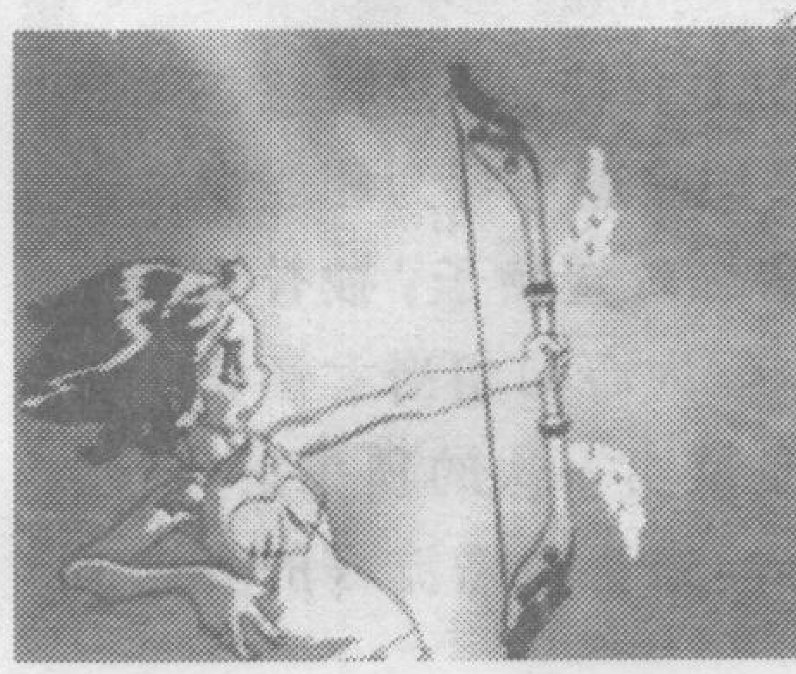
新作所有的角色都是令人耳目一新的。虽然这9个人都是为了各自的目的参加武斗会，但在“剧情模式”中，他们被分成了三组。



↙■史巴尔．辛乔：他是前作主角“英治”的弟子，继承了师父的真传而成为本作的主角。从师父那儿得来“白虎太刀”作为武器，和路克(仰慕英治的人，与史巴尔一同踏上了修行之路)以及娜尔(英治挚友“凯炎”的养女，得知凯炎失踪后后前往日本拜访英治)组成一组。

→玄马:暗杀组织的继承人。同自己的属下、忍者后裔“雅”和一个战斗机器人来参加大会。





←普艾拉:拥有治愈伤者能力的她，个性开朗深受大家欢迎，在上网时认识了女孩“兰斯洛特”(她可分析对手弱点)，并巧遇村中的渔夫之女“斐”。

逮捕令

新手刑警粉墨登场

“逮捕令”的世界从漫画扩展到动画的领域。而这款即将登场的冒险游戏中，玩家将和众多角色们一起在墨东警署中打拼！主角要和夏实以及美幸这两位女警一起来解决管辖区内的各种大小事件，相信玩家会于不知不觉中融入原作的世界中！

PS | 厂商:PIONEER LDC | 类型:AVG | 发售日:预定 99 年秋天



刚调入墨东警署的刑警有栖川亮介的警务新生活开始了



← 游戏故事是以章节来进行。其中，平常还算安定的辖区亦不乏强盗事件、爆破等暴力犯罪。另外，女警员美幸和警官中岛剑的交情不错，不知在游戏中他们还会有进展吗？

第一章简介

『欢迎来到墨东署』

从总局调到墨东署的有栖川亮介因为腻于每天的例行公事而觉得有所不满。就在此时，来了个发生银行抢劫的紧急通报。抓了人质的犯人、来自拥有搜查权的总局的压力……还未和同事们熟识的亮介打算单独前往逮捕犯人。究竟亮介能否抓到犯人？而后又有多少羁绊由此而生？这一切就看玩家的本事了。

只在游戏中出现的角色登场！



有栖川亮介 以优秀的成绩进人警察署的年轻优秀警官。因为不喜欢同僚间的做事态度，而提出希望降职为普通警官的要求。在游戏中是玩家的分身。至于个性，则坚持自己的信念，行事勇往直前。借着在墨东署和同事们相处的过程中，亮介学习着正义的真理。



有栖川千春 亮介的妹妹，目前和哥哥一起生活。因常去警署拜访而成为偶像。现在正就读于护校。

小早川美幸 和夏实搭档的女警。平常很沉静，生起气来极可怕。

有介还有许多同事！

●十本夏实：充满活力与干劲的女警，虽然喜欢机动车且懂得驾驶各种车体，却不擅长改造。行为相当冒失。●中岛剑：白鹰队的警官。●二阶堂赖子：被誉为墨东署的美丽警官，虽很男儿气，但内心却相当女性化。●课长：头脑清晰、冷静沉着，是夏实一伙的顶头上司，也是一位可靠的人物。●葵双叶：最喜传播流言的女生。

游戏中有十分丰富的模式

玩家在各章节中以一天为单位来进行游戏。早晨是大家都聚在一趣的会议模式。在这里可以从大家口中得知重要的情报，而白天的行动是巡回模式。在管辖区内巡逻时，如果能解决街中发生的事件，则治安度会上升。如果遇到难办的事件时，会变成可以和夏实他们自由对话的自由行动模式(以第一人称视点)。

另外随着主角的活跃（例如抓到犯人或让犯人逃走等），后来的剧情发展也会有所改变哦！



← 选择你想要对话的人。在会议模式中，可以



← 尽职巡逻可确保安定。



↑自由行动模式画面。

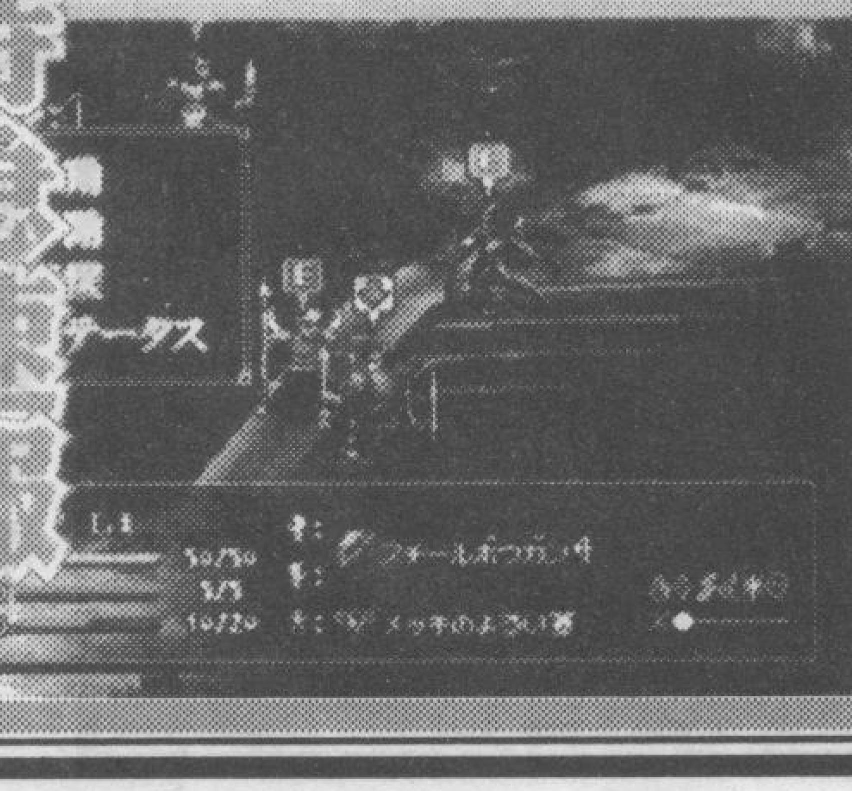
汪达尔之心 Ⅱ

汪达尔剑 再展雄风

S.RPG 名作“汪达尔之心”又出新作了，副标题是“天上之门”。新作不仅加入了新的战斗系统，画面也更加精彩细致。剧情的设计简洁流畅，没有玩过前作的人也能自然融入其中。这部可与史诗媲美的 RPG 拥有不可小看的历史背景！！

PS 厂商：KOANMI 类型：RPG 发售日：预定 99 年 7 月

特急速報





和游戏相关的历史背景与前作并不连贯

愚蠢的人类从天神庭园那里偷来了“生命树种”，然后又利用种子的力量在地面上建立了享乐堕落的乐园。天神则一方面要把邪恶之人严惩，一方面又任命圣者尼尔瓦去拯救行为端正的人。尼尔瓦便将人们引导到了清净的土地上，并平定了周围的各部族，建立起“神圣尼尔瓦地亚教国”。此后，世界和平三百年直到异教徒来临。圣历 300 年，异教徒大举入侵，破戒僧也不断增加，教国已失去威信，终于在圣历 425 年时引发内战。这场被称为“分断战争”的内战原是由地区分争引起的，结果导致教国分裂成 4 国。



艾黛尔 领主之女

约树亚 盗贼团的领袖

幼年期

↑他是盗贼团“红狼”的首领，剑术高明。挥剑有如机械般精准无比。

↑她是约树亚故乡波拉达村的领主之女，个性相当好强。

编织着历史的丝线——盗贼之子与领主之女

众在命运的摆布下，仍不放弃求生的欲望。游戏中的主人公约树亚与艾黛尔也是一样。他们双双面对多舛的命运，任凭未来的打击不断，仍然禀持着自我的信念前进。这一对情侣彼此都为对方所倾慕，可是约树亚心里撇不开彼此身份的差距，而艾黛尔也为约树亚暧昧不明的言行态度而苦，这场爱情的猜心游戏便以口角不断而告终。此后两人的感情会在战争中如何成长？那就要看玩家的安排了。

风火雷龙的奇幻战场！

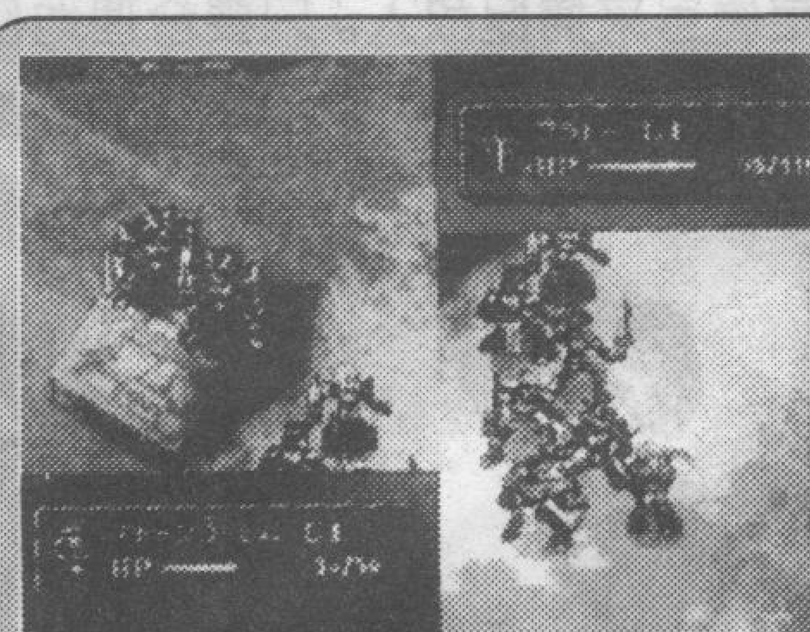


←原野上覆盖着神圣的印记，激烈的光芒包围了部队，好美呀！别忘了是双回合！



→游戏中有 100 种以上的魔法。游戏过程中玩家也能体会到情侣间的感情变化。

新作更加深奥，双回合引入



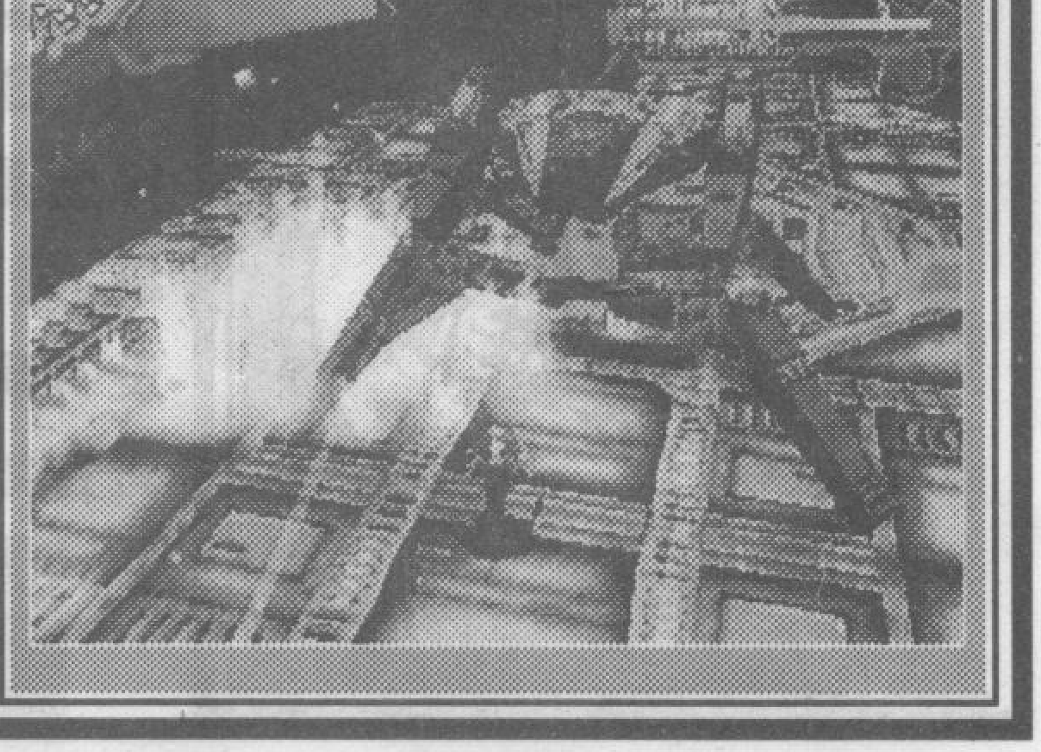
本作的战斗部分导入了全新的“双回合”系统。它是指敌我回合数并不一致。一般的 RPG 战斗系统是双方统一回合制，在同一回合中，你来我往各攻一轮。但此作中游戏的战斗画面会被切分成左右二个部分，各显示敌我军部队的动态。我方不必再等敌方攻完后才采取行动，只要移动完成就可以实行各种指令，敌方也是一样。二军在不同画面上同时移动，移动结束后则由 AGI(敏捷度)值高的部队依序开始实行各项应战指令。万一敌我都决定移往同样的地点时，便会发生撞击事件，这时，重兵部队(AGI 低)会把轻装部队给撞飞。

沉默爆破手

爆破任务层出不穷

"沉默爆破手"的主人公尤塔·怀特是一位爆破工作的专家。你必须操纵尤塔进行爆破任务，逐步向摧毁战舰"DANTE"的最终目的迈进。除此以外，游戏对敌方巨大机甲的描述也很有魄力，而且角色执行任务时以及各章节间穿插的精彩 CG 同样是今作的卖点之一。

PS 厂商:BANDAI 类型:ACT
发售日:预定 99 年秋



不断地爆破，在敌人把守森严的战舰内部展开惊心动魄的冒险

超华丽的爆炸场面

除了沿着墙壁直冲云霄的火焰与浓烈的烟雾外，被大爆炸掀飞的敌人，以及火焰的燃烧时的光影效果都被逼真地表现出来了。

炸弹的设置与引爆

按下手柄的□键即可进行炸弹按置，待设置得当后按下△键便可引爆炸弹。利用各种不同性能的炸弹不仅可以用来对付敌人，也能够进行对障碍物的破坏。在游戏刚开始的时候，只有两枚炸弹供玩家使用，但是随着指定目标的破坏以及"E—CHIP"的收集，炸弹的数量就会不断增加。

以多边形再现全长200公尺的巨大战舰

游戏的舞台就是这部全长 200 公尺的巨大空中战舰。在这部战舰的内部完全是以多边形构筑的，由于经过制作人员精心的雕琢，所以看上去即实体感鲜明，又魄力十足。激烈的战斗就将在这里展开!!



▲按下□键设置炸弹，而后离开爆破范围按△键引爆。



在巨大的轰鸣中将敌机甲摧毁!!



STACK 重击

所谓 STACK 就是在同一个场所反复放置炸药，从而极大限度地提升爆炸的强度。这是主人公对付特殊敌人的最有效方法。当然如何顺利的在同一区域设置多枚炸弹就要看玩家对游戏的熟悉程度了。由于 STACK 的威力十分强劲，所以在设置完成后最好连按×键迅速离开。

锁定系统

所谓锁定系统就是利用锁定信号来捕捉敌人。只要合理地使用此项功能，无论是地面上速度快的敌人还是空中的飞行敌人都可以进行炸弹攻击。

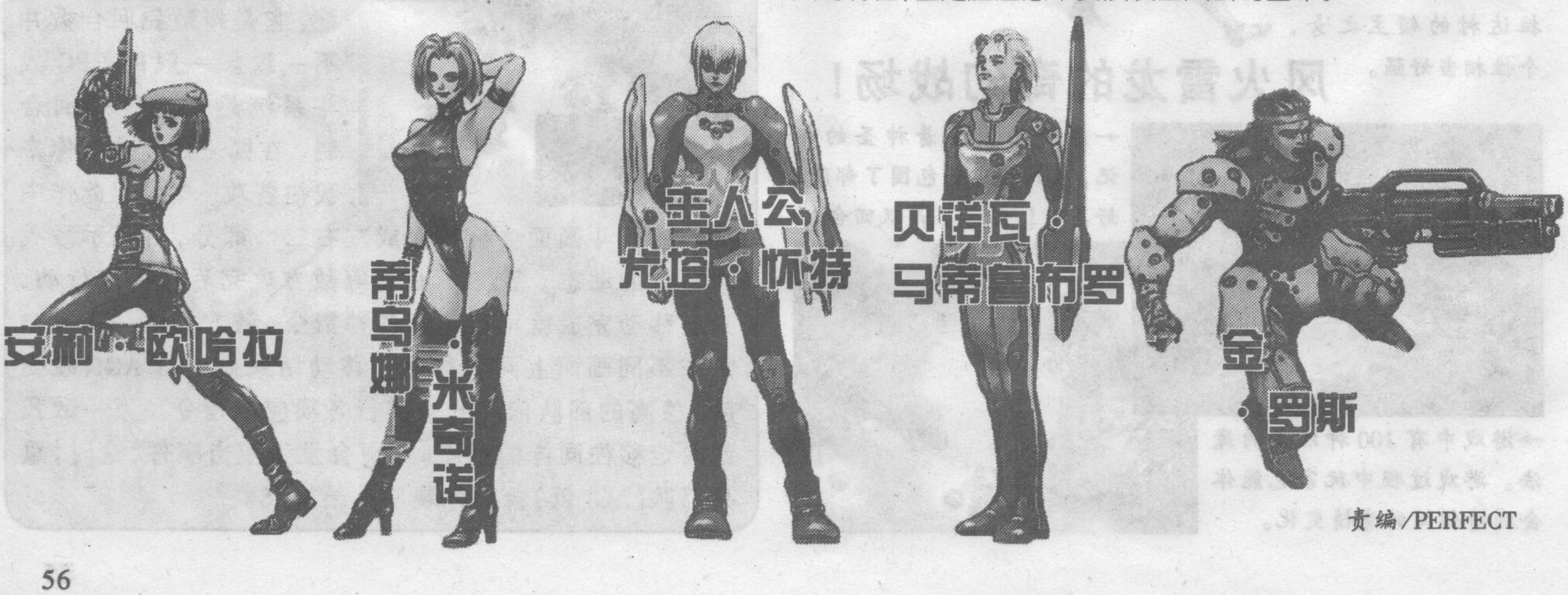
组合型炸弹

组合型炸弹能够通过不同种类的炸弹组合而成。当然组合出来的炸弹也会出现不同的破坏效果，是种极个别的武器，其唯一的缺点是对设置次数的限制，因此要慎重使用。

汽油弹：对敌人进行火焰攻击的燃烧弹，并且具有一定的持续攻击时间，是对付不移动目标的理想选择。

麻醉弹：对付高速移动敌人的首选武器，可令其进入短时间的行动不能状态。

重力弹：对敌进行重力攻击的炸弹。攻击范围的广阔是其最大的特征，但是应注意不要殃及主人公的生命。



责编/PERFECT

秘技天地——秘技偏方

主持人：风马

PS 天诛·忍凯旋 FP 5

隐藏的指令：输入不同的指令，可以获得不同的效果。指令如下：

体力回复：游戏中暂停，L1、R1、右、下、左、上可以选择全部配置；在任务选择画面按住□后，L1、R1、右、下、左、上。

可以选择全部舞台：在任务选择画面按住△后，L1、R1、左、下、右、上、下、上、左、右。

携带宝物的最大数变为 30：在忍具选择画面按住△后，L1、R1、右、下、左、上。

可以多带一种宝物：在忍具选择画面按住△后，L1、R1、上、右、下、左。

可以使用全部特殊忍具：在忍具选择画面按住□后，L1、R1、左、下、右、上。

使用彩女忍者铠：在忍具选择画面有特殊铠的状态，L1、R1、下、上、左、右。

可以选择全部言语：在言语选择画面按住□后，L1、R1。

可以选择 AD2030 年的气氛：在任务初期设定画面按住□后，L1、R1、右、左、上、下。

可以选择所有气氛：在虎之卷的任务实行画面按住△后，L1、R1、左、右、下、上。

北京　为了当忍者马而不装马蹄铁的　风马

PS 小龙斯派罗 FP 5

剪辑模式：以达成率 120％通关之后，选择“ゲームをおわる”返回标题画面，按住 L1 和 R1 选择读取文件，就可以玩剪辑模式的游戏。游戏的视点与通常模式不同。

北京　长了翅膀就会变成飞马的　风马

PS 生化战斗组 FP 5

隐藏舞台和结局：难度不限，只要将舞台 1～5 的迷宫中的屋子全部打通，然后再用持有全部武器的状态将游戏通关，就可以玩到“HYPER MODE”，这样便可以玩第 6 个舞台，并且看到不同的结局画面。

北京　不喜欢用枪，只喜欢动拳脚的　风马

PS R～摇滚滑雪 FP 5

直接看结局：当“R”的标志飞出菜单画面时，同时按 R1、R2、START 键，就可以看到结局画面。

在音乐室中看电影：在 MUSIC ROOM 里各角色演奏时，顺序按△、△、×、×键，就可以看到 Kiyoshi 的电影；顺序按○、□、□、○键，就可以看到 Chisato 的电影；顺序按○、×、□、△键，就可以看到 Kyoji 的电影。

玩战斗滑雪模式：选择“RUNAWAY”模式游戏，将 4 个人全部打通关一次。之后再次进行游戏就变成了一边滑雪一边格斗的模式，从山顶一直战斗到终点。攻击方法是○键拳、R1 或 R2 出脚，可以击倒对手。

北京　一边摇滚一边编辑的　风马

SS 龙与地下城·精选 FP 5

无限使用ワンド：魔法师持有的ワンド只能使用 20 次，不能轻易使用。但是，只要将ワンド与地上的另一件宝物交换，然后再将ワンド捡回来，就又变成能使 20 次的状态了。

北京　觉得这条秘技太简单的　风马

GB 决斗野兽之战·野兽战士最强决定战 FP 4

输入密码：在一定的条件下通关就会出现输入密码的选择项，分别可以得到不同的效果，如下：

てみす：可以使用アルミテミス

りーむ：在“战え！ビースト”使用スタースクリーム

び　び：在“战え！ビースト”使用 BB

おしり：在标题画面看到ゴリラ的おしり

つよい：可以选择非常难的“たつじん”难度

えんど：在附加的“プロフィール”处按 A 键，可见到结局。

北京　宇宙最强的野兽战士　风马

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 4

另一种无限迷宫的走法：游戏中除了第 8 道门左边旋涡的 BOSS 处以外，还有一种树组成的无限迷宫，会随机出在各个旋涡中，先去右上角的出口，然后在转弯处依次按→、↓、→、↑即可。

取得スカイドラコン：在第 5 道门右边的旋涡以及通关后继续到格斗场与老人比赛中都会遇上一种极厉害的怪兽——スカイドラコン（天空之龙），然其在游戏初期便可得到，在牧场左上方，有一只来回飞的龙，走至它所飞的范围的最右侧，它就会飞来生（掷？）下一卵给特瑞，之后去星之祠孵化便可，还可带它去义卖场与两个围着台形的东西的怪兽对话，它们会提出以スカイドラゴン交换为条件，挪开台子，出现一个旋涡，最下层的怪兽打败后会要求加入。

诱饵妙用：迷宫中有时会碰上神官、商人、老人，还有地下竞技场，只要诱饵用的好，就能把他们带着的怪兽“抢”过来，尤其是后期可得到まおうのつかい、グレイドラゴン、メタルキング等，对培养超级强大的ダークドレアム很有帮助。

北京　只把彩色 GB 带到学校一次
就明白了最重要的保养方法的　甄理

GB 樱桃小丸子 FP 7

选关密码：第一关：2 小关：まんてんなの

3小关：おすしうまい
第二关：1小关：ひとつくりあ
2小关：よくおわかり
3小关：さあいこうよ
第三关：1小关：ふたつおわり
2小关：つかまえたよ
3小关：ここにいたよ
通关秘码：おわりなのさ

广西南宁　韦海

GB　F－15战机　FP 7

选关密码： 1.721121H5
2.15123294
3.81134312
4.371554F9
5.J716559C
6.292D7341
7.DD2D73BH

广东阳春　不知风马为什么不用这个"疯"的　FAN

GB　DQM·特瑞的神奇王国　FP 4

关于无限次迷宫走法： ↑×3、←×1、↓×2、←×1即可见 BOSS。

关于隐藏的旅行之扉： ①当完成星夜格斗大会(即大树国和圆木国之间的大会)后，游戏就会结束。但是实际上特瑞的梦战斗并未结束，看完 STAFF 画面后取回记录，则特瑞可以带着记录中的三只怪兽进行最后的六扇旅行之扉的战斗。这六扇旅行之扉位于原来两名士兵堵住的路口(BOSS 为デュラン的旅行之扉的右边两位战士)。②当收集 100 种以上物兽时与图书馆内的人交谈。③当大树国第二次生长后，右下角出现的房间中的泥手猜拳胜出，回到斗技场二楼会出现另一个门。④将能够使用火系攻击的怪兽交给义卖市场中围着火炉的人即可。⑤大树国第二次生长后，将能够使用召唤技的怪兽交给义卖市场中围着火炉的人即可。⑥将能使用雷系攻击的怪兽交给水井中博士即可。⑦在完成星夜格斗大会后，带着ゴールデンスライム与大树国倒数第二层屋中女孩交谈即可。⑧当集满 13 枚金属(メダル)后与大树国中有スライム的房间中的人(国王?)交谈，并出去再进入即可。

关于ちひさなメダル： 在迷宫会有这种道具，分别集满 13、18、25、30 后交给⑧中的国王即可换取珍贵怪兽。

上海　庄晓峰

ARC　侍魂·天草降临　FP 7

夏洛特的续剑： 当夏洛特使用快剑(→＋C 连按)命中对方后，趁画面上"9 SLASH"还未隐去，对手即将起身时，再使用快剑，如能命中，则画面上"SLASH"前数字会增大(笔者水平不高，只达到"27 SLASH")。当角色为霸王丸等人时，也有可能续刀。

江苏常熟　殷涛

ARC　西游记·释厄传　FP 6

对付老怪的办法： 对付老怪有一些特效的宝物，分别如下：对羊力仙用雷神符，对虎力仙用炸弹，对海胆王用回旋镖，对蜘蛛王用照妖镜或巴蕉扇，对大鹏鸟用雷神符，对金角王(青狮王)用镇妖塔。另外，在白象王一关中，打白象王可将其逼至边角，然后用飞腿(B＋A)封住其行动。

江苏常熟　殷涛

ARC　合金弹头　FP 7

第二种结局： 打最后一关老怪时，他是站在直升机门口的，只向老怪开枪，打到你认为差不多的时候，再转而攻击直升机；直升机被打爆后，老怪会掉下来，这时过去用刀将他砍死，就可以看到与平常不同的结局。

广东从化　拥有特强的耐心的　唐军

ARC　合金弹头 2　FP 5

养鸡法： 在第四关时，有时会打出一些蛋或者两只鸡，这时不要把它们吃掉，让它们下蛋。有时下出白色的蛋，不要吃掉，过一会儿，蛋就变成小鸡，小鸡又会变大鸡，大鸡又会下蛋。过一会儿，你将会有一大群鸡。

云南昆明　聂翡

ARC　三国战记　FP 5

三名隐藏人物： 在标题画面(或选人画面)中，顺序输入右、右、B、左、下、右、C、左、上、右、D、左、左、B，可以选用孔明；顺序输入下、右、D、上、下、C、C、C、C、左、右、B、下、上，可以选用貂蝉；顺序输入 D、上、右、下、左、B、左、下、右、上、C、上、下、左、右，可以选用张辽。

北京　王哲

马语：由于王哲没有写输入指令的时间，所以在何处输入指令是风马猜测的，不一定准。今后投稿的玩友一定记住将秘技发生的时间、地点、人物、事件等要素交代清楚。建议语文课上象教作文基本构成要素那样，让语文老师也教教大家怎样投秘技稿件，而培训语文老师这项技能的光荣任务就交给风马吧……另外，王哲本名中那个双吉的"哲"字国标字库中没有，所以抱歉用"哲"代替，今后其他玩友也可能发生此类事件，若要怪就怪被风马赞为"严重阻碍生产力发展"的国标字库吧！

PS　雷弩机兵 2　FP 4

复制武器： 须有两块记忆卡且必须有足够空间去贮(废话)将 A 卡记录拷至 B 卡中，再于游戏中选择 2P 对战(Duel)，于是胜者可得到败者的一件武器；记录后再将 A 卡中记录拷至 B 卡中，于游戏中选择 2P 对战……，武器满天飞呀！各位试过打着两门最强主武器，一个防护罩去虐待 BOSS 吗？

武汉　没有 PS 却有 POCKET STATION 的练级达人　曹智

风论：利用记忆卡进行记录改造式的秘技现在越来越多了，这是自次世代出现后才有的新秘技类型。以前卡带记忆时不具备这种条件，而今后随着系统和数据的更加开放，诸如此类的秘技还会不断创新的。

马语：曹智，你在信纸上画了许多人像，好看是好看，但将许多文字都挡住了，有些秘技我实在分辨不清。还记得长辈们常端出一副特有学问特大彻大悟的样子对我们说的那句最朴素的真理吗？"什么事都别做过了！物极必反！"——其实这只是一句大实话。

PS　GT 赛车　FP 3

改造马力最强劲的赛车： 首先，进入 GT 模式，然后在 MITSUBISHI 公司(三菱)中选择 USED CAR 选项，购买一辆名为：GTO '95 MR 的赛车。

改造顺序如下：

①进入 MITSUBISHI 公司为 RALLI ART 选项。

②依次购买 ENGINE 中的装备：**コンピューター、ポート研磨、エンジンバランスどり。**

③购买 MUFFLER 中的**マフラー＆エアクリーナー**中的 RACING。

④购买 TURBO 的装备：**インタークーラー**：RACING
ターボキット：STAGE 4

这样赛车之改造完毕，但本人建议再购买一些零件以提高赛车的整体性能。零件如下：

BRAKE——**ブレーキバランスコントローラ**

MISSION——キア——RACING SUPPORT
——クラッチ——TRIPLE
——フライホイール——RACING
——プロペラシヤフト

SUSPENSION——サスペンション——RACING SUPPORT
——スタビライザー——FRONT——HARD
——REAR——HARD

TIRE——タイヤ——RACING——FRONT——リフト
——REAR——ソフト

OTHERS——轻量化——STAGE 1
——STAGE 2
——STAGE 3

到此赛车改造已完成，赛车性能如下：

类型：4WD　**最大马力**：958PS　**重量**：1428KG

最高时速：389KM/H（本人测得）

10.500 秒内可从 0 公里提速到 300 公里，15.766 秒内可从 0 公里提速到 354 公里。改造所需金额（大概）23,000,000。

山西太原　在比赛中看到风马在观众席上为自己加油从而鼓足信心夺得冠军的　闫晓光

PS 最终幻想 6 FP 4

取得多个经验值加倍的秘宝：经验值加倍的秘宝**グロウエッグ**按剧情发展只能在取得飞艇的地下墓地 3 层的密室中取得 1 个，但利用后期的斗技场可获多个，这对练级有极大帮助。步骤为**エリクサー→リネムカード→ミラクルシューズ→タマのすず→グロウエッグ**。一般来说，**マンシュ**是参加斗技的首选人物，配上不同饰品应可解决上述步骤中出现的敌人。

隐藏秘宝スリースターズ：世界毁灭后，兽之原上方一片森林当中会出现强大的恐龙，有时更会遇见长颈龙。将长颈龙解决掉有时会得到三星环**スリースターズ**，作用为使任何魔法消耗 MP 值为 1。另外此片森林亦是整个游戏练级的首选之地。

不遇敌的秘宝：在找到飞天猪**モグリ**的地方，在它站的位置向墙壁调查可得**モルルのおまもり**，其作用为除特定敌人外，遇敌机率为 0，可惜只能由**モグリ**装备。

隐藏魔石：在毁灭后的**ジドール**的竞卖场可买到魔石**ゴレーム**和**ゾーナ・シーカー**，多试几次吧！

重庆大学　玩过 FF4—8 代的　SOLO

SS 深海恐惧 FP 4

取满加血药品法：在游戏中共有三种加血药品，分别为蓝色加少量血，桔色大回复，红色全回复。蓝色药品可以在一些医药室及有医药箱的地方无限取得，如：ERS 室等。桔色和红色的药品往往很难取满 8 瓶。但在 Junk 区用 A 药品与 B 药品配害虫驱除剂时（A 药品 11g，B 药品不限），只要将剂量稍稍变换一下，A 药品 10g，B 药品不限，即可配成桔色药品；而 A 药品 4g，B 药品不限，即可配成红色药品。如此重复，可配齐桔、红两种药品，对以后的冒险有很大帮助。

上海　少有机会碰次世代的　黄杰文

PS 王牌空战 3 FP 10

时间无限：80054334 0000
80054336 0000

导弹无限：800719A8 0000
800719AA 0000

HP 无限：80072498 0000　8007249A 0000
80072214 0000　80072216 0000
800723F0 0064

连续发射导弹：D00718B4 0004
800718B4 0001

PS 合金装备・索利德 FP 10

生命无限：800B5E06 00FF
氧无限：800ACA8C 0400
粮食无限：800B5E54 0002
药品无限：800B5E56 0002
镇静剂无限：800B5E58 0001
弹药无限的 Socom 手枪：800B5E12 00FF
弹药无限的 FAMAS 来复枪：800B5E14 00FF
弹药无限的 PSG1 来复枪：800B5E24 00FF
弹药无限的 Nikita：800B5E18 00FF
弹药无限的 Stinger：800B5E1A 00FF
眩晕弹无限：800B5E20 00FF
迷惑弹无限：800B5E22 00FF
手榴弹无限：800B5E16 00FF
Claymores 无限：800B5E1C 00FF
C4 炸药无限：800B5E1E 00FF
纸盒 A－直升机场：800B5E3E 0001
纸盒 B－核武器仓库：800B5E40 0001
纸盒 C－雪地：800B5E42 0001
夜视镜：800B5E44 0001
热成像仪：800B5E46 0001
防毒面具：800B5E48 0001
防弹衣：800B5E4A 0001
番茄酱：800B5E4C 0001
行骗：800B5E4E 0001
花手帕：800B5E50 0001
照相机：800B5E52 0001
Pal Keys：800B5E5A 0001
探雷器：800B5E60 0001
磁盘：800B5E62 0001
绳子：800B5E64 0001
手帕：800B5E66 0001

B01B0002 00000000
800B5E44 0001

PS 幻想传说 FP 10

钱：8008740c 967f　8008740e 0098
LV：800227c4 0008　800227c6 8e05
随时记录：d0088726 6000
80088726 6200
主角特技最大：30087a64 00ff　30087a66 00ff
30087a68 00ff　30087a6e 00ff
不遇敌人：80088724 0000

PS 冷藏 FP 10

分数无限：8006BDCC E0F6　8006BDCE 05F5
主角无敌：D00A2082 0000　300A2082 00FF
副角无敌：D00A3472 0000　300A3472 00FF
武器数量无限：800A2038 FFFF　300A203A 00FF
弹药无限：D002B7FA 2442　8002B7F8 0000
时间无限：D0016286 2442　80016284 0000
增加 OPTION：8009BE98 0300

PS 卡片召唤师・EX 版 FP 10

一开始就已通过全部寨子：D007AB52 FFF7
8005D6D0 000F

按 SELECT 后魔力最大：D007AB52 FFFE
8005D640 869F
D007AB52 FFFE
8005D642 0001

每月都要看许多许多的读者来信。一方面是为了编“闯关族的家”，另外是将读者的意见集中起来加以分析，送给主编做决策参考。这活儿有点枯燥，什么信都有，有秘技、攻略、广告投诉、游戏评论、批评建议、邮购查询、问题求助、大墙画廊、排行榜……。先分门别类将信分送相关部门和编辑，有些重要信件还要登记、复信。每天二、三百封信，真的晕头转向。有读者建议，“家”里地方有限，是否可以把来信读者的姓名登出来，表示“知道了”。此君显然不知每月来信量有多大。《电软》杂志不能改刊成花名册吧！最近收到几位仁兄来信，不知是否是“杀得兴起”，每页密密麻麻小字，一写一大叠。如杭州 BRACK BIRD，PART1：批评建议。PART2 杂谈。PART3：问题，共 12 道金牌。龙哥像进考场，答错要廷杖（即打屁股）。还有后记！每页 900 字 × 11 页 = 9900 字，实实在在的“万言书”。东北辽源于文龙，有关杂志的评价，YES 或 NO 一律为 NO。好容易 GAME OVER，又 CONTINUE。也 6000 多字。我真的疑惑，不知是“家”太小了，还是诸位家具太大了。有位读者建议，出一本《读者批评》，看来想让读者过瘾，只有如此。我们已在动手搜集，不会太久的将来会有第一本问世。如果效果不错，就陆续不定期出版。这样就会有许多不宜在“家”中刊登的读者来信可以与大家见面。

出版方面：A、《绝对 GB 读本》和《游戏画集》已上市。B、《五周年纪念》将于 7 月中旬前以《增刊》形式上市。竞赛题印成单页夹在书中一起发售。请答好后折好放在信封中寄回杂志社。因出版日期推迟，截止日期延迟到 9 月 10 日。第 10 期杂志公布获奖名单。C、《三栖人》因版权问题，预计七月底出版。D、《'99 秘技宝典》及《秘技宝典》（修订本）预计九月一日发行。

上海詹熙告诫杂志，书要一本一本的出。别像母猪下崽，一下一窝。

闯关族的家



科普园地是个知识性极强的栏目，也是学习电玩知识的园地，我每期必读。但也有部分玩家对其不屑一顾。建议在科普园地里定期出一些有关电玩知识的题目进行小测验，答对者抽取若干名发给奖品，以资鼓励。如此寓教于乐，而科普园地也将人气大增，岂不妙哉！

南昌　严俊

（无类按：《电软》一直以普及游戏的科技知识为己任，这也是杂志的办刊宗旨所决定的。举办一些有关知识的竞赛，适当给一些奖品以资鼓励，是个相当不错的建议。）

初次来到“家”里做客，没有什么好建议可提，只是最近无意发现两个很有趣的现象。

一、游戏机五年左右一个更新期

比如 83～89 年　8 位机时代

89～94 年　16 位机时代

94～99 年　32 位机时代

99～??（2004 年）128 位时代？

94 年发售的 SS、PS 都有了接班人，应当功成身退了。大家不必再说什么“土星过时，PS 淘汰……”的话了。来，大家都退休。

二、游戏主机长寿奥秘

字母应在 10 个以上（名字越长“命”越长）

本人认为，10 个字母以上的主机命最好（不含 10 个）。比如 PLAY STATION（11 个），SUPER NINTENDO（13 个），FAMILY COMPUTER（14 个），不管 8 位、16 位，还是 32 位，此类主机都是主流，有着极强的生命力。就算有下一代（高一等级）主机登场，也能“顽强”活一段时间。

9 至 10 个字母的主机属“半死不活”型。虽偶有惊人动作，不过仍激不起太大波澜。MEGA DRIVE（9 个）SEGA SATURN（10 个），NINTENDO64（10 个）就是如此。

8 个字母以下的主机，名字越短越难以生存。PC－ENGINE（8 个）无太大作为。HI－SATURN（8 个），V－SATURN（7 个）也不如 SEGA SATURN。PIPPIN（6 个）昙花一现。PC－FX（4 个）老也长不大。3DO（3 个）虽红火一时，但好景不长。最倒霉的应算 M2（2 个），没有发卖便“胎死腹中”，真是短命。

幸好 DC 在发售前半年改名叫 DREAMCAST（9 个），日子还算能过。如真像预定起名什么“DURAL”，“KATANA”之流，真的会更惨。

希望 SCE 为 PS2 起一个又怪又长的名字。

东北俗语：歪名好养活。所以好多人家的孩子都叫铁柱、拴柱、狗子之类。游戏业界：长名好养活。

（另：只论家用主机、掌机不算。）

辽宁沈阳　PENPEN

（无类按：这套游戏机起名学你信吗？反正我不信。有一条倒让我挺中意，就是歪名好养活。无类算个歪名吧，估计存活一阵子问题不大。不过要是如读者写的“无粪”，估计还能长命百岁。）

看了 99.5 期由北京宁博文写的

《冷暖自知》一文后，我内心有些感动、佩服。感动的是还有和我一样“穷苦”，靠买盗版软件娱乐的人。佩服的是他(或她)直面现实替盗版说句公道话。而贵刊好像很支持正版似的，一见宁博文这篇替盗版说了些好话的文章立刻弄了个编者按，声明再声明地证明与编辑部无关。并说“实话也可以是谬论”，生怕惹来某些“同志”的不快。并在“家”中写了一件贵刊记者在秋叶原碰到盗版的事并发出义正词严的质问。贵刊也无形中一直扮演着一个推动盗版的角色，有什么资格说盗版这不是那不是。试问在贵刊广告中那些商家，它们所出售的硬件有多少是得到硬件商授权许可代理的？所出售的软件有多少是正版？我想贵刊心知肚明。贵刊一面拿了水货、盗版销售商的银子替它们大做广告，一面又假装正义战士口喊“支持正版、打击盗版”的口号，贼喊捉贼——何必呢?！我的一个朋友曾说过一句很有意思的话：没有盗版，恐怕《电子游戏软件》就没什么人订了。个中滋味还需细细品味。

鹰潭　L.Z.C

(无类请问L.Z.C同志，杂志编者按应该怎么写？“盗版就是好！就是好！就是好？”个中滋味还需细细品味。)

关于《MAGIC 地带》的几点意见：

NO.1 制作过于精良，可能会被别人顺手牵羊。

NO.2 彩页太多，近视又加深了。

NO.3 幕后新闻太少，只有短短二页。

NO.4 我是一个模型爱好者，但光看买不着，太难受。

NO.5 那篇叫“玻璃”什么的小说看不太懂。

NO.6 几个老编回归，让人看了以后想起以前那段快乐时光。

上海　龚速

“中国电玩榜”应另增加一个“期待榜”。我想这是极为重要的!!!贵刊现在的攻略几乎都是按日本人喜欢的游戏写的，可是否所有的中国玩友都喜欢呢？不一定吧！有了期待榜，编辑们可以看出玩友们最为期待的是哪些游戏，等游戏发售时就会按其推出攻略了。还可让玩友评出自己心目中最喜欢的厂商、人物等。不干就不干，要干就干个彻底的！

“闯关族的家”与“游戏点评”扩版！这两个栏目我想不但我喜欢，所有的读者可能也都喜欢吧！“闯关族的家”应该在5—6面，难道很多人一起“回家”不是令杂志显得热闹、丰满一些吗？“游戏点评”应在5面，这样可以介绍18—20个游戏，不更好一些吗？

哈尔滨　李万鑫

在度过了地球围绕太阳转了五圈，月亮绕地球转了六十圈，地球自转了一千八百六十圈，分针绕表盘转了四万三千八百二十四圈，秒针绕表盘转了二百六十二万九千四百四十圈……之后，终于迎来了这值得纪念的一刻——《电软》杂志社五周岁。

大连　佟兴刚

(无类按：谢谢佟兴刚对杂志五周年别出心裁的祝贺，也谢谢你和牡丹江石君寄来的“收藏纪念”勘误表，真的使我们很惭愧。错字就好像人身上的臭虫，在穷人看来，人身上怎么能没有臭虫呢?！在有钱人看来，人身上怎么能有臭虫呢？！)

“家”中有这样一句有名的话：“上帝有话要说”，意思当然是把我们当作上帝。但是对待“上帝”难道就只让我们说上几句心里话，然后走人？“家”中登出来的文章，总是光秃秃的摆在那里，很少有评论、想法。好像这些信并不是给杂志社看的，更像是给我们读者看的。为何没人评论？我想“家”的编辑们应当给一个足以让我们信服的回答!!

武汉　刘志鹏

(无类按：登出来的信主要有两类：一类是代表了多数读者的意见和心声。另一类是胡说白道，但有点新意。登在杂志上当然是给读者看的。如果我们同意，会写一些话回应。如果不以为然，一般也不好说三道四，因为“上帝永远是对的”。)

想对杂志的邮购方面提几个问题：我看见杂志社邮书的信封上都有一个编号，是否下一次邮购书的时候，可以直接用编号邮购？这样省得又一次升户。还有，我是南京的玩友，请问邮购周期要几天？

一点建议：①杂志在内容上相应地增加GB方面的含量，不一定就要是攻略，GB的周边、游戏简介、游戏评论也可以。②现在掌机越来越多了，可以相应地开一个“掌机园地”，介绍GB、GG、WS、NGP、Puchet Station等掌机的性能及其游戏。③建议开设一个会友部，通过杂志把千千万万的玩友联系在一起。④建议邮购部开设帐号，让玩友都拥有自己的帐号，邮购就方便多了，就象贝塔X曼书友会一样。

一个酷爱GAME的军人　冯刚

(无类按：已将此建议转交发行部及相关编辑。南京邮购往返一般要10天。)

看了这么多的读者意见，我也有自己的看法，特别是几个热点问题上不吐不快：(以下统计以“家”刊登的读者来信为准)。

①关于攻略：对攻略数量上的意见统计如下：近2/3的意见认为攻略过少，1/3的意见认为过多。我认为玩家对攻略数量的要求与他拥有的游戏成正比。认为攻略过少显然游戏不少。看一看每月发售表，到专卖店转转，再看看杂志的点评、介绍，就不难发现每月推出的游戏有相当数量都“不符合中国玩家的国情”(直接点就是差劲)。游戏贵精不贵多，花时间在一个无聊练级游戏上感觉比游戏“OVER”掉更难受。在这儿特举个例



子,去年买了《封神榜》,玩前20个小时我大叫:"非光荣不买"。可后30个小时是不想让自己的心血浪费掉勉强打完的。打完后我心中默念:"唯光荣不买"。这个游戏杂志已讨论过,我不想多说了。我想说的是Play Game也应看"名牌",一流公司可能会出二流产品,二流公司绝不会出一流产品,大家只要认准那几个在杂志上如雷贯耳的名字就行了。**(无类按:这是真正的行家眼光,一字师。)**认为《电软》攻略多就非常奇怪了。《电软》攻略一期两篇确实很少,但都是当月精品。关于攻略质量的要求统计结果是:3/4的意见认为攻略应为小说式的,而这正是《电软》一贯风格;1/4的意见认为攻略应为图表式的,这我就不解了。图表式固然实用,但不如小说式能反映剧情,而剧情正是RPG游戏(也应包括AVG)的灵魂。抽掉"太7"的剧情,给你几块魔石,让你不停的战斗,升级(或者给你一把枪,N发子弹,让你去某某房间扫射僵尸,去某某地方拿某某东西,然后某某……这样)有意思吗?况且小说式攻略对那些没玩过该游戏的玩家(譬如我)而言,也具有欣赏阅读价值。

②关于"格斗天书":此乃《电软》一大热点,期期都有。据不完全统计,90%以上意见要求缩版。基本上都是冲着连续技来的。有一读者指出,97连续技已登出3、4百条了,这个数字有些夸张。据我保守估算,97连续技在200—240条。98上负面,暴走什么的确实在300—400条之间。加上"铁拳"、"街霸"之类,在99未出之前,"格斗天书"确实得连续忙一阵子。但为何众多读者如此嫌弃连续技?根据在下多年机厅观察经验,我国FTG玩家基本分裂成两大阵营,即高打(不是高达)阵营和低打阵营,处于之间的"中间打"可谓少之又少。"低打"拿着连续技真可谓是"……天书"。在我未晋升为"中间打"时也有此体会。看着连续技上什么"跳C+站C+→A……"或"屑风+葵花……"之类真摸不着头脑。好容易明白了,输入节奏又无法掌握,还不如去请教高打们来个现场教学更方便;而连续技我敢说高打们根本不看,他们自己就可以琢磨出来,况且连稿件都是高打们投的。通过以上分析不难看出,"格斗天书"实际读者就是那些为数可怜的"中间打"们。而我现在也不看连续技了,根据那个通用公式"跳C→站→特殊技→超杀"自己去研究不是更有意思?小编们可能也已意识到了,从第3期开始大幅压缩连续技了(可能也已黔驴技穷了)。取而代之的是一些人物、招式、战术的研究文章。学习这些文章,"低打们"可以锁定人物,确定战术思想;高打也可以研究一下,制定各种新战法了。在下断定长此以往,有关此方面的声音将在《电软》中小下来。

③关于《电软》多元化(即多机种、多领域),这又是一个人气问题。不算就知道,一算更知道。据2—5月《电软·家》读者来信的完全统计,明确要求《电软》向多领域进一步拓展有12人,占全部48人的25%。在这其中建议向N64进军的有33%的读者。其余为掌机16.7%,MD16.7%,硬件领域16.7%,电玩文化领域16.7%。电脑方面最少,仅占8.2%,同时电脑也是唯一玩家反对拓展的项目(目前以1人赞成2人反对暂居劣势)。还有若干要求推出PC、PS、SS版《电软》的读者未计算在内(这只是承载媒体的转变,并非新领域)。小编们一贯以不变应万变,玩家称之"死不悔改"。我知道人多势众,特将玩家零散之议集中起来,组成以上触目惊心的调查数字,小编们如坐不住了就尽快开始行动吧!

有关《家》读者意见的统计分析第二弹正在酝酿中,希望小编们能有则改之,无则加冕。

新疆　S.Q.W

(无类按:这封信有统计,有事实,有分析,比空口说白话强。平时杂志广告总说推出某某书第二弹,这次看见S.Q.W的"第二弹"即将发射,胸口忽然觉得一热。呜呼,当编辑做玩家还要冒枪林弹雨,真游戏业之怪现状。始做俑者,《电软》也。)

我非常气愤!北约(以美国为首的)刚刚轰炸完我国使馆,你们又放出6艘重型航母"密集"轰炸我们(天哪,6艘,比北约还狠)。我粗略地算了一下,6种新出版的图书一共得花150多元。这对我们闯关族的学生来说,太……太……(气昏过去了)。不过,又忍不住那6块蛋糕(用词都变了)的诱惑,它们太……太……(激动地昏过去了)。建议杂志社能延长一下出版周期,最好一个月出一本书。(嘻)

关于广告,我认为广告是杂志的"必需品"(一大经济支柱嘛)。但我建议贵刊能把所有的广告印在一张4开大的新闻纸上(就取名〈广告速报〉)然后折起来夹在中插。愿意看的就看,不愿意看的就扔。这样即满足了不同读者的需求,又能节省出大量版面,一举两得,何乐而不为呢?

吉林白城　刘晓津

(无类按:全新的广告制作办法,又一剂杂志速死药,应想办法传染给所有的杂志、报纸。)

都是电玩惹的祸

潍坊　李昊

都是你的错,是你勾引我,让我不知不觉沉溺电玩的快乐!

都是你的错,你美丽的画,是一种诱惑!

都是你的错,在你的身上,总是藏着让人欲罢不能的感觉!

都是你的错,你美丽倩影,像一个魔咒,情愿为你花尽最后一滴"铁"!

我承认都是电玩惹的祸,多情的游戏太美丽又太体贴。

才会在刹那之间只想和你一起到白头。

我承认都是游戏惹的祸,偏偏似梦如幻海市蜃楼空。

再怎么心如钢铁也成绕指柔!

怎样的情深意动,温柔我俩拿一生重承诺。

龙哥热线



●DC 主机的图像输出芯片坏掉了，不知龙哥能给我们出什么招？（李读者等）

这时就要认真阅读本刊“广告速递”。因为读者的机器坏掉了，无法游戏，十分痛苦，我们也十分着急，但又有什么办法呢？恰好龙哥接到“南京新世界”电玩专卖店维修部特意打来的电话，工作人员请龙哥转告李读者，“DC 图像输出芯片”坏了可以修复！他们遇到过这种情况并有相关配件。朋友们可电询。

●我想写信给日本万代公司，但是不知道地址。

我想写信给日本 SNK 公司，但是不知道地址。（大量读者）

株式會社バンダイ・エレクトロニクス事業部，收信地址：東京都台東區藏前 2-6-4マスダセビル 3F 〒111-0051。

SNK 公司总部地址：1-6 ENOKI-CHO，SUITA-SHI，OSAKA 564-0053，JAPAN。TEL：(81)6-339-5577。FAX：(81)6-338-7175。WEB SITE：http://WWW.neogeo.co.jp

SNK 美国分公司，SNK 亚洲公司，新加坡 SNK，SNK 欧洲公司，SNK 巴西公司，中东 SNK 等机构的地址和电话就不公布了。

●我叫 LYNN，是贵刊新读者，四月份买了台美版 PS，在随机碟上看到了一个很有趣的游戏，一条样子很 CUTE 又会飞的小喷火龙带着一只像是昆虫的精灵在三个大花园中捡宝石兼烧死一些奇怪的鸟，这是什么游戏？朋友还给了我 97，98 各一张，说好玩又简单。半小时后我的两只拇指起了水泡！谁说简单的！他们让我玩却不教我，害得我贴了两个星期的邦迪创可贴。有一次我只是问了一句为什么 IORI 的发型这么奇特，马上招来了 IORI 亲卫队的口水攻势，好恐怖！我现在雪藏我那 PS 了，因为 1. 要考试了 2. 老爸对 PS 表现出来的兴趣比我还大，可他曾是最反对我买 PS 的人，现在却和我争 PS 的使用权！3. PS 惹来了两个未完成学业的人（我表弟），一个高考在即，一个正小学。残害国家栋梁的罪名我可担不起，想不到一个小小的 PS 竟有如此魔力！可否介绍一些健康又好玩的游戏？像泡泡龙 4 那样的本人就很喜欢。过于血腥暴力、恐怖和难度大的游戏我不大喜欢。请龙哥不要嫌我的问题烦人，因为我发现自己开始对 PS 厌烦了，而它在我家的时间还不到一个月！这是很恐怖的！再不补充 NEW GAME，我怕哪天会真的卖掉它的！（广西梧州）

那游戏大概是“SPIRO THE DRAGON”，本刊曾介绍过。你可在前几期杂志中寻找。你爱玩轻松游戏，就请留意本刊吧！

●最近我们班的许多同学都买了彩色 GB，也包括我。但是我们聚在一起玩时发现，有的 GB 后面印有“中国造”，而有的却印着“日本造”，且说明书、外包装均为日文，为何？哪个好？好外线接口怎么用。（云南保山 田文武）

红线线接口暂无对应游戏。

●我们都是贵刊的忠实读者，可我们花钱邮购贵社出版的图书，却不能准时收到。我明明买了两本书，前两天只收到一本，《GB 特辑修定版》没有拿到，看了五月份的龙哥热线中有一位朋友类似于我的情况，我又有点心慌了，希望你们能帮忙把书寄给我。我现在准备购置一台手掌机，不知是彩色 GB 好还是普通 GB 好。（北京昌平县 吴斌）

非常抱歉。因为本社在发行时，除杂志外，书籍都是一本书一个包装，就算您那两本书是我们同一天寄出的，也可能是分两次收到。如果不出意外，你过几天就能收到《特辑》了。同时这里向读者提醒，万一汇款后一个半月还没能收到已经出版的图书，请按杂志上的电话来查询，我们对每笔汇款进行电脑管理，都能查得到，但就是有一点，可能的话，最好不要用中小学的地址。

●我当初买 7502 型 PS 时贪图便宜，买了个盗版记忆卡。没多久惨剧发生了。我是个不爱玩 RPG 和复杂 SLG 的玩家，因为日本看不懂，但“合金装备”却是很好游戏，我打了一遍又一遍，等级不断提升，正当我用超强装备游戏时，发现记忆卡不能记忆，但能调出以前的记忆，我便没当回事，反正进度都在，但有一天我重新玩时，发现记忆卡已经完全作废了！我以前的通关记录全部消失了！请问如何恢复记忆？（天大附中 齐子润）

以较高的价格买一个原装记忆卡，重头再来。

●闲话免了！我托表哥从澳门买了个 SS“THIS IS COOL”手柄，竟写着“MADE IN JAPAN”，无论从手感、样子看去，都看不出、摸不出是假的。以前看本刊，说只有“MADE IN CHINA”才是真□野！这手制足足 100 元，I AFRAID 是假的。SS 的“侠客英雄传”、“大富翁 4”还出吗？（珠海的永远读者：陈莱仕）

您这是真手柄！DC 都降价了，所以 SS 游戏应该不出了。

●PS2 有 6500 万个多边形，那街机和 DC 不是都不用混了吗？我觉得这已经不是 DVD 问题了，PS2 胜了 DC，那 SEGA 不是又要开发新主机了吗？最后变成两年出一台呀！每家硬件厂商都是如此，轮流着来，后来的总是先进的……我们玩家怎么办？

应该说，游戏画面中的多边形要比 6600 万少。其次，PSX2 的成本较高，CPU 目前的合格率仅为 30%，索尼一切准备就绪需要一定的时间。家用机怎能取代街机呢？其实，索尼眼下正在集中力量打 PS 牌，而不是 PSX2。根据消息，目前最先进的主机应当是任天堂“海豚”，大家应当想到，任天堂之所以坚决地使用 DVD，更重要的一个原因是 DVD 难于被盗版！山内溥社长指出：“松下电器有着丰富的 DVD 防盗版经验。”容量问题相对次要。硬件厂商不是从硬件上赚钱，硬件不值钱（N64 仅几百元），拿分的是软件。可软件怕盗版，莫说 DVD，DC 的 GD 不也没人盗吗？盗版商或者还想出伪劣周边诸如记忆卡什么的，像 DC 的记忆卡是 VMS，盗起版来可就难了。说句实在话，贴近国情的主机才是好主机，性能绝非首要。可以这样讲，扫清盗版后，我国目前广大次世代玩家能够在今后继续维持先进主机路线只是极少数。不知恰当不恰当。

●龙哥，请教一下，我刚买了一台 7501，游戏基本可以正常读，但每次换一个游戏玩时都要关机再开机，如不关机放碟的话，不是停在标志画面，就是只能听 CD。特别在玩多碟游戏时（如燃烧战车），当玩完第一张碟时，不关机的话就无法读第二张碟，但关机的话就进不了游戏。这是什么问题？（南宁 黄小煌）

你这是美版 PS。玩别的游戏时先关机也算正常，但同一个游戏换 DISC2 时为何关机就进不了游戏呢？是否你没有真正打通第一张碟呢？

●龙哥，三月份从外地买得 PS7500 型一台。开始一切正常，但近来总是对有的游戏不读盘，画面上出现的两行字"PLAYSTTION 规格的 DISC……"一串日文，然后就死机。现在我的"武戏"、"NBA99"、"真人快打 4"都玩不成了。但这几个游戏放在别人的机器上却没事，而且这几张盘以前在我的机器上也是可以玩的。我的机子读其他盘都顺畅，不知它出了什么故障。(钟国红)

这是日版机，画面出现那两行日文时，说明机器不认你放入的游戏是 PS 专用碟，不知是否光头部分出问题了，光头识别能力降得如此之低。

●①我的 SFC 有个怪现象，只将 AV 线中的视频线输入电视后竟无图像，只有上下滚动的条状物，但只需要插入一根音频线便有图像(有声音)，我又发现，不插音频线，但接上 RF 线也可得到图像，但色泽明显下降。难道从此我就无法将 AV 中的音频引出接音响了吗？你说怪不怪，好像是电路需要回路一样，别的 SFC 是否也这样？②RF 效果为何如此不堪入目？③我的彩色 GB 关机后彩色画面有时褪的极快，有时又很慢，是何故？彩色 GB 说明书中写需用专用耳机，一般的不可用，为何？哪里有售 GB 专用耳机？价格呢？④上海现 SS600，N64750，将来彩色 NGP 也只 700 多元吧？龙哥你认为买哪种好呢？别搪塞人！(我 6 月分将拥有 PC、PS、DC 现不考虑，计划 3 年后买 PS2 或 N2000，现拥有 FC、GB、GBC、MD、SFC)⑤GB《口袋妖怪》中有时间统计，我现在已是 81:××了，是否到了 99:59 后一切 KO 呢？我还未集满 150 种呢？现在又不敢继续打！棘手也！⑥我曾于数年前一睹世嘉 GG 掌机风采，当时很激动，画面好，操作感也不错，现在有了 GBC，为何 GBC 画面无甚立体感，好像还不如 GG，且 GBC 好像只是 GB 的 COLOR 化，无甚特殊变化，看来机能颇为一般，难道 GBC 还能胜 WS、NGPC 吗？GBC 的分辨率多少？难到与 GB 一样吗？现在 GG 才 200 多元，有必要购置吗？⑦SGB 玩 GB 节目的效果与 GBC 相比哪个更好？(上海师范大学 122 信箱 翁飞)

①这完全是机器本身问题造成的，我想别的 SFC 应当不会这样，任天堂没有必要制造这种效果。③关机正常。老 GB 只要用日本爱华随身听的高中低档耳机就行，你试试。④我看你可买个 N64玩。⑤可以玩。⑥GB 彩色机本来就是换汤不换药。其他掌机都比它厉害。⑦当然 SGB 好，别看它颜色不彩色 GB 多，但电视上的画面可比掌机大不少。想必很少有人用 SGB 玩游戏吧。

●我的 7000 型不能用 SCPH1200 震动柄！我买了这种手柄后，插到主机上，连平常能使用的原装普通柄也不能用了，如果拨下这震动柄原来的手柄就能用。我找到店家，用他们的机器一试，这震动柄还是不能用。老板说是我将手柄接口弄坏了，如果换一个要三百元(大概)，我一听没疯了。(河北石家庄 李琳)

这倒不一定是手柄接口的故障。换主机原配的 SCPH1010/1080 震动柄试试。没想到手柄这种通用件也会出现这种问题。

●我买的 7501PS 回家一看是黑白画面，家里的电视与店里一样，都是长虹！我问老板，他说"你家电视无制转功能，要彩色图像，须加制转"。另外，我还注意到这台 SONY 的说明书全是英文的，一个中文说明都没有，这是走私货吗？老板拍着胸口对天发誓绝对原装。老板还说我是个外行，7501 起码 1300 元。(湖北鄂州 菜鸟级 PS 迷 吴军)

你那是日本原装的美版机，怎能有中文呢？这是走私的水货，不过水货与原装与否无关。都是长虹，但型号不同，老板店里的是全制式，你家里的是 PAL 制式，当然要加制转了。看来，不了解型号，买主机就要吃亏。

包打听

▶《GB 塞尔达》：我这低级问题真是难以启齿，在第一宫殿就被卡壳了。虽三份地图全在、钥匙还剩一把、螺号已破壁取得，但在宫殿左上方有扇六总一见我就"轰"地关闭；右上方一"扑克牌房"内也有一扇门死活不开。我根本无法取得羽毛，更别说见 BOSS 了。现在我已挣够铁买到了不该早买的弓箭，可就是无处施展。望热心朋友能指点边津。

▶FC《DQ Ⅲ》：这是我在 FC 上唯一遗留的难题。玩至亚洲大陆，这是已有两种迷惑。一是东边山崖处有一洞窟，"单行道"，内无敌人，有一房间及一说废话的人类，在洞窟末端被石头堵住通路；还有就是小村"**アツサラーム**"，在夜间进入时总会被一少女将队伍最前面的人叫到楼上，但又什么都没发生；然而最大的难题是这里的房门尽是魔法之门，连西边非洲金字塔的三楼也由魔法之门紧紧封闭。而我无魔法钥匙，使剧情无法继续发展。希望有朋友能告诉我如何得到魔法钥匙；另如可能请告诉我该如何穿过那个山洞及"午夜少女"是怎么回事。如能获解，在下感激不尽。(此二游戏提问者：四川省新津中学高 99 级五班 张驭能，611430)

▶PS《洛克人 X4》：我和朋友玩到横排第二个版面的第二小关，却感觉有个地方老是重复过，请各位高手不吝赐教。(提问者：广州市黄浦大道西恒城大厦 B 座 17 楼 7 号 董超，510620)

●GB 关机时有黑线！充电电池能否玩 GB？(湖南衡阳 赵乐)

普通 GB 关机有黑线还好，开机有线就麻烦了。可玩但不好。

●POCKET STATION 在国内卖 600 元！道理何在？(武汉 方骏)

不是老板心黑。因为该产品太紧俏，国内货太少，本来其日元定价合人民币才 300 多元的。

●大势是要随，但我一定要买 N64 一台！请问日版 N64 和美版 N64 的卡带是否通用？卡带是否插到日版机上便显示日文，而插到美版主机显示英文？总之要买一台能显英文的 N64，你看该如何下手吧？这对于日文盲是何等重要！(南宁金陵中学 石伟)

美版带才显示英文！与机器无关！！日版机也能显示英文！！！

●龙哥你好！前不久才给你写了信，现在不好意思，又要麻烦你了。我的一位同学想买一台 PS，就让我做参考。可怜我有着十年以上玩龄的七尺男儿，竟然对此一窍不通(由于我也算一个世嘉铁杆玩家，与索尼有着不共戴天之仇，因此无论什么，只要沾了 SONY 的，都一概不闻不问，对介绍 PS 的文章也一概不看，落得今日的下场，有辱我……)略去大通自吹自擂之词，特向龙哥请教几个问题，以应答复同学之急！索尼机型号越大越好吗？哪个版本更适合中国玩家呢？购买什么 PS 性价比最高？买原装震动手柄配置的 PS 难道就得多交钱吗？☎成都铁路运输学校铁工 96－2 班 陈大鹏

如果你的同学想省去游戏机变压器的麻烦，同时他家中有全制式大彩电，可买欧版 2 字尾的 PS(SECAM 制)，但用 P 制玩游戏时，开机画面抖，游戏画面正常；或者直接买 3 字尾的亚洲版，最省心。如果不嫌变压器麻烦，则什么型号的 PS 都可以买，但还得注意制式问题。PS 机型号越高则越新，各种型号价格差别不是很大，但你若买原装震动配置的主机可能就要多花钱了。虽然刚看到主机标价时你也许会觉得能够接受，交钱之后就要考虑到手柄、记忆卡、游戏碟等一系列问题，如果追求原装，所费之铁恐比标价高得多。☎龙哥

●编辑部谁拥有的主机最多？龙哥最擅长何种类型游戏？SLG？ACT？或皆通习之？是这样，我们想请龙哥隆重推荐几款优秀的 ACT 和 STG(原创的)，不知龙哥对 RPG 的看法如何？面对现在如日中天的众多 RPG，鄙人与几位“同好”均对其冗长的对白、千篇一律的剧情、无聊的战斗而感到厌倦，于是更加怀念昔日美好的任天堂时代，更加珍惜手头仅有的两款禁得起时间考验的 ACT 移植作(其一为合金弹头)，难道次世代真的无一款堪称经典的 ACT 或 STG 代表作吗？为了找回那久违的感觉，看《增刊》去喽！(想把北约设定为假想敌并在 C&C 中予以重创的 SLG、ACT、STG 爱好者 安徽兖州矿建中学高一 3 张波)

S.P 买过 3DO，这样看应该是它最多？擅长谈不上，我最喜爱的是 ACT 和 STG 这两种原始游戏类型。PS 上有不少此类游戏，STG 像 TAITO 的“镭射风暴”，ACT 则有 SCE 的“捉猴”，毕竟主机性能提高了，你不能要求厂家都作二维游戏，二维动作或射击类游戏在街机上也比家用机要有氛围得多。

●龙哥好。①请问 NAOMI 的多边形数是多少？②DC 最严格条件下(全部什么光源、凹凸不平都打开)的多边形数真的是 450 万吗？③DQS 会出 2 吗？另外，3 月 9 日那天，是我有身以来第二次寄信，我把 25 元放在信封里，就往你们这儿寄，事后才知道要汇款才能取得，我写的是《97 增刊》，如没有，还有送给买书的人的 9999 本大奉送。如果信到了你这儿，希望你退还给我，如果没有寄到，那就算了，谢谢！祝身体健康！做个有志气的中国人。(浙江兰溪 翁读者)

①最低 300 万。②关键就是那个“最低”，如果没有记错的话，世嘉公布 DC 性能数据时在 300 万个多边形前面加了“最低”二字，“最低”可以理解为正常画面下的主机真实能力。估且算它“最低”450 万！即便如此这也不过是三角多边形。换算一下，DC 最多比 MODEL3 多一倍，200 万四角多边形左右，这应该是真实实力吧？早些时候某些人士对 DC 的“位数”进行过彻底的解析，却没有人对 PS2 的“多边形”进行彻底的解析。③很有可能。名作大多会推出续篇。

●“美国一家公司为 PS 进行软件测试时发现 PS 不会在 2000 年 3 月 20 日以后执行任何游戏”。这是真的吗？这对想买一台 PS 的我是一个非常非常重要的问题。(唐山路北新立庄 苏涛)

想来索尼自己也会对 PS 进行软件测试，不知 SCE 发现这情况没有？因此，没有这种可能。否则索尼也无法交代。

●一向在购物方面有能力的我对这次 GB 机的购买产生出对自己识别假货方面的怀疑！安慰我几句吧！我是 POOR STUDENT，连 MD 都未曾玩过，不知为何对 FC 抱有极大感情(顺便提一下，“穷学生”的英文缩写为 PS)！如今终于有了 GB，乃是 96 年发售的紫色透明薄机，编号为 MH18797578，从包装、说明(日文)、机体看来都很新且精致，但指示灯不太端正，电池后的电路板有 1997 字样，也有原装松下电池两枚，开机后，一直有嗡呜声从屏幕两端发出。我怀疑是杂志上所说的组装机，品质极差！不知你的看法是怎样的，可否通过法律方法向电玩店起诉？有些电玩店的店主心也太黑了，口口声声说是原装货，卖得比杂志上邮购的都贵，结果还是歪货！冒牌货！(广汉工贸学校 胖猫)

别急，您的透明紫色薄机 99% 是原装的。但你没有用不符合规格的变压器，而是用电池，因此，不应当出现“嗡呜”声。

●龙哥，最流行的模拟器是 CAPCOM 自己编制的。(拉萨 吕力)

读者可参考 http://emuheaven.yeah.net 或 http://www1.263.net.cn/emu。吕读者敬告不必将 PC 和 TV 游戏划分明显界限。

●龙哥，世嘉将 STOLAR 解雇，同时买下了英超联赛的阿森娜队，这是否意味着 DC 在欧美的进程受阻？(陈信宏读者)

世嘉企业在全球的街机营销目前正进行战略调整，简单说就是淡化街机与家用机间的界限，今后，街机 AM 研发部门将与 CS 部门合并。配合着新一代家用机 DC 在欧美的登陆，该公司力争 99 财政年度(至 2000 年 3 月)达到 32 亿($)的收入。亏损将控制在 1 亿 6 左右。

虽然 98 年度内世嘉净亏 3 亿 5，但该公司在欧洲斥资 1 千 2 百万英磅(23 亿 6 千 4 百万日元)对阿森娜进行 3 年赞助，阿森娜是超一流球队，影响力极大，全世界足球爱好者将可看到阿森娜队服和主场广告板以及俱乐部大巴上的“SEGA”LOGO；同时世嘉在美国则投资 1 亿与 PEPSI COLA 以及 MTV 进行业务提携，在百事以及 MTV 的广告或商品中可能会出现与 DC 有关的部分(众所周知，百事公司的可乐广告在美国是年年得奖)。美版 DC 的 TV 广告由 PDI 制作(超人气动画电影“ANTS(蚂蚁)”的制作公司)。

DC 在日本当初遇到的最大问题是硬软件慢半拍，这次的 E3 展上，大量欧美第三方在原有的计划上追加对 DC 的提携。DC9 月 9 日在美国发售时，将有 16 款游戏，99 年内将达 30 款，除了 MIDWAY 的几款巨作，还有 NBA2000、NFL2000 等人气体育系列，这是因为 SOA 已经将 VISUAL CONCEPTS 这间专门制作 NBA、NFL、NHL 的超级公司给买了下来。DC 的软件风格十分美国化(HOD2、POWER STONE、D2 等原日版作品也是如此)，游戏类型集中在 ACT、FTG、RAC、AVG 等。2000 年内美版 DC 将有 100 款游戏。

由于 SOA 的社长(COO，业务总裁)还是 STOLAR，只不过原日本 SEGA MUSE 公司的社长毛家敏郎来到美国担任 SOA CEO(经营总裁，首席执行官)，成了会长。面对 PSX2 和 DOPHIN，SOA 对拥有“莎木”的 DC 持有非常大的自信：社长说，“当年世嘉五代 GENESIS 大潮又回来了，这次比那次还要大”；会长说，“早先低调预定 99 年内美国 100 万台，2000 年 3 月 150 万台的计划不能满足需要了。美国玩家已预约了 25 万台略强，小卖店恳求的数量是 70 万台稍弱，我们希望在 1999 年内出荷 DC150 万台，9 月 9 日，最低 50 万台必要”。流通上，全美 1 万 5 千家店铺(小卖店 + 美国 20 多家连锁公司各自的连锁店)对 DC 进行通贩。值得注意的是，美版 DC 送 56K 解调器，而 SOE(欧洲世嘉)已与当地最大的电气通信公司 BT 达成了业务提携。海外版 DC 不使用 DVD。

E3 的前一天，即 5 月 12 日，SOA 举行了一个招待会，STOLAR 出色的口才使得听众群情激昂，会场气氛炸烈。现将 STOLAR 发言的要点简录如下：“1.DC 定价 199.99，56KMODEM 标准装备。2.锁定 12~24 岁玩家。3.超级公司全新的 ONLINE 游戏锐意制作中，同时 1000 名玩家上网成为可能。4.DC 商业经费 1 亿 9 千余万美元。5.影片“星球大战.第一章”放映前先播放 DC 广告。6.DC 与 M-TV、PEPSI 公司广告业务提携。7.世嘉不是玩具公司，也不是影音器材制造公司，世嘉(SEGA)过去、现在、将来，永远是游戏公司！！”会场上确定世嘉街机“GRAZY TAXI”将移植给美版 DC。在播放“莎木”、“灵魂力量”的大投影时，听众掌声欢呼声四起。

上面数据全部来自日刊“DC MAG.”和“DC FAN”。其实，6 月 1 日日版 DC 全面降价至 19800 日元，比欧美还低，日本突破 100 万台后，又有不少公司宣布新作，如“梦模”。一但软件问题得以解决，DC 就可能取得突破。而这方面欧美的情况比日本要好得多(E3 上倍受参观者瞩目的是“莎木”、“SEAMAN(海人)”二款)。截稿前最新消息：1.SEGA 投资一亿多美元的全球 DC 网络已建成，网路跨国多人数参与型游戏将成为 DC 也是世嘉的重点业务。2.欧美对 DC 的需求大大超出 NEC 的生产能力，北美目前订货量是 240 万台，NEC 至 2000 年 3 月只能生产 150 万台。3.史蒂文.斯皮尔伯格视察 DC 并与入交总裁和 STOLAR 社长合影。4.CBS 新闻向全美报导 DC，反响热狂。无论是分析家还是玩家或是流通业者以及第三方，DC 在欧美获得了超乎想像的强力支持。

THIS SITE IS gamebar

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

王牌空战 3(ACE COMBAT 3)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 STG 媒体 CD－ROM×2



刚玩到这个游戏时感觉很复杂，Ⅱ中最先进的机体在这儿成了最基本的装备，满眼都是科幻电影中飞船一样的机体。Ⅱ中的全真实机体都被一批仿佛科幻电影中飞船一样的东西取而代之。而执行的任务也充满了科幻味道，诸如到大气层外去击毁低轨道卫星等，这使同为军事迷的我深感寒心，再这样下去“ACE COMBAT”也许就要变成“ACE STARSHIP”了。

但如果单纯从游戏角度来看，Ⅲ却是近乎完美的。精密的背景设定和各色人物的竞相登场，使情节性得到系列中前所未有的提高。玩家不再是机械的去完成一个个任务，而是在一个尔虞我诈但又人情味十足的世界中凭借自己的判断去行事。你既可以在某位热血酷男的号召下去参加他的“革命”，也可以为了一个可爱的女飞行员的邀请而驾机叛逃，而众多的情节分支也都一一隐藏其中。一个王牌飞行员的行动虽然会左右世界的命运，这看似不可思议的剧情却可通过游戏中不可思议的机体和你不可思议(?)的技术来实现！

游戏的操作系统可以说实现了和 PS 振动手柄的完全融合，有很多操作都做了非振动手柄不能的设定，而且细心的玩家也许已经发现，初始状态下操作方式的设定已经从Ⅱ的简化操作变成了Ⅲ的模拟化操作，趁这个机会改变操作习惯。用摇杆享受真正的飞行驾驶游戏的乐趣吧！

——TOP GUN

角　色：9		操作性：9	
画　面：9		原创性：9	
音　乐：8		移植度：——	
情　节：9		总评价：8.83	
玩此游戏时间：14 小时			

心跳纪念品 剧场系列 3・起程之诗

(ときめきメモリアル ドラマシリーズ VOL.3・旅立ちの詩)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



在我的印象里藤崎诗织一直是心跳系列中最难追求的一个，才色兼备，德智体全面发展，似乎有点可望而不可及，但玩过这款“起程之诗”后，我的看法改变了。

说实在的，刚上手时有点失望，无论从画面，音乐来看，无一不是“彩之爱歌”的翻版，大概是为了保持同一系列的风格吧。接下来便是主角与诗织被安排在一起编集作文，主角的工作竟然是修改日语文章！天哪。玩到此，我失望了。KONAMI 可真能折腾，上回是弹吉他，这回是写文章，换汤不换药嘛。不过凭着对诗织的“一往情深”，我还是耐着性子玩下去了。渐渐的，我发现本作与前作有很大不同，心跳系列的所有人物都可以遇到，并且事件出奇的多：大早起来要练马拉松，放学后去清川处可练游泳，找美树原教乌鸦讲话，到屋顶可跳健美操，还有机会听漫才，再加上改作文，排照片，外出购物，滑雪……真够热闹的。

《起程之诗》颇具 SCI 爱情三部曲(双面女郎，拥抱季节，桑巴基他)的表现风格，实为心跳系列的一大革新。本作的最大特点，既重点并不在于迷你游戏，而在于对人物的感情刻画。尤其是结尾部分，可谓感人至深：当主角忍着伤痛，怀着对诗织深深的憧憬，一个人在赛道上艰难地实现自己的理想时；当主角终于完成赛道，在无人的赛场上，与前来迎接的诗织相拥在一起时；当诗织抱着筋疲力尽的主角，在传说树下向他告白时……(天哪，难道你的眼睛不红吗?)本作还提供另一精彩分支情节，既为馆林见晴，只要答应和她约会即可达成，同样也很感人哦。

出色的剧本，加上著名配音的完美演绎，我认为本作是心跳系列中最精彩的一部，想要重温那种心跳感觉的朋友，千万不要错过这款《起程之诗》。就像主题歌中“最初想起的人，将会是谁……”

——南通　钱怡如

角　色：9		操作性：9	
画　面：8.5		原创性：9	
音　乐：9		移植度：——	
情　节：9.5		总评价：9	
玩此游戏时间：8 小时以上			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

王牌空战 3(ACE COMBAT 3)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 STG 媒体 CD－ROM×2



NAMCO 的这个“ACE COMBAT 3”，大约是最近几个星期内围以惟一比较令人期待的作品了。从技术上来讲，PS 的空战游戏能够发展到这个地步已经算是相当不错了。画面虽然采用的是较低的分辨率，但由于配色选择非常恰当，给人以相当清晰的感觉。贴图的真实感很强，雾化效果是同类游戏中最突出的。

其实“ACE COMBAT”的主要卖点并不是画面，而是游戏中的空中格斗感和战术的运用。在这两点上，三代有了长足的发展。率领僚机攻击，挣脱敌机的包围等等，相当逼真爽快。

游戏的分叉很多，而且难度并不大(单是指完成任务而言，要达到 A 级并不容易)，对初入门的玩家也非常适合。比较令人不解的是，游戏的片头及中间动画居然采用的是传统的二维技法，漂亮便是漂亮了，但是对于流行三维 CG 的现代来说，是否有些过时呢？

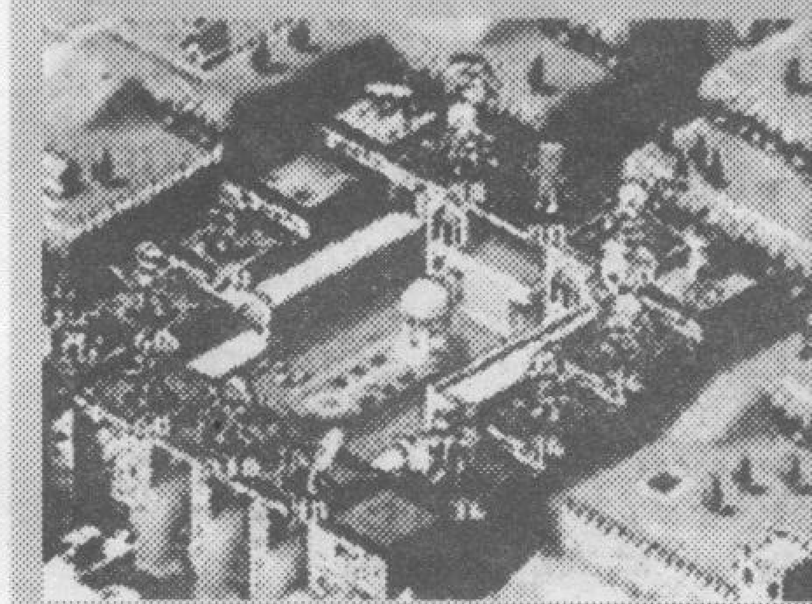
角　色：——	操作性：8
画　面：7.5	原创性：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.8
玩此游戏时间：15 小时以上	

——SONIC

卡片召唤师·EX 版

(CULDCEPT·EXPANSION)

机种 PS 厂商 大宫 SOFT 类型 TAB 媒体 CD－ROM



自从 97 年在 SS 上玩了这款游戏，就一直认为这是最好的卡牌游戏，既有幻兽之间属性相克，又有大富翁的要素。不料一次意外造成记录丢失，已经快要收集齐的卡片全部都没了。攒那些卡片我至少用了 200 小时，我没有信心再玩了，直到听说游戏将移植到 PS 上，我才又产生了再玩一次的念头。

不用说，PS 版一定在画面表现上强于 SS 版，比如增加了透明功能，魔法和特技的效果更好看了等等。但这都不是最重要的。重要的是在原有规则没有改变的情况下，PS 版增加了不少新卡片，使得全部 360 张卡片之间的平衡性更加完美了。如何组织自己手中的 50 张牌是取得胜利的关键，当然运气在这里也会起到一定的作用。胜负往往最后在一瞬间逆转，所以不到最后千万不要放弃。

另外，由于 PS 的两个记忆卡端口设计，使两个人之间的对战和数据交换也变得更加方便了。实在得不到的卡片就去朋友那里交换吧。

角　色：9	操作性：9
画　面：8	原创性：10
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：8	总评价：8.93
玩此游戏时间：至少 100 小时	

——广州　银鹏

UEEF 欧洲足球联赛

(CHAMPIONS LEAGUE)

机种 PS 厂商 SILICON DREAM 类型 SPG 媒体 CD－ROM



如果不是曼联队出人意料地夺得了欧洲杯冠军，我大概不会去买这个欧洲联赛。更何况令我感到万分惊讶的是：游戏的片头居然是 EIDOS！谁都不会相信 EIDOS 会做足球游戏吧？其实 EIDOS 只是代理出版而已，游戏的开发商是 SILICON DREAM，似曾相识吧？当初在 PS 和 SS 获得好评的 WLS 正是它的代表作品，这样看来这个欧洲杯也不会糟糕到哪里去。

游戏的动画做得非常出色，很有欧洲大赛的感觉，令人异常激动。而游戏内画面虽然没有太大的提高，但也还说得过去，何况所有的欧洲俱乐部和队员都是实名的，这从一定程度上弥补了游戏本身的不足。

从球感上来讲，“欧洲足球联赛”大约在 FIFA 之上，“WINING ELEVEN”之下，这也反映了游戏的真实水平。虽然菜单比较烦琐，但是精细的设置却胜过 KONAMI，尤其在队员被罚下的情况下，队形可以作相当大的调正，这是其它足球游戏所不具备的。

希望不久可以看到这个游戏出现在 DC 上，操纵穿着 SEGA 字样队服的阿森纳队夺冠，感觉更好吧？

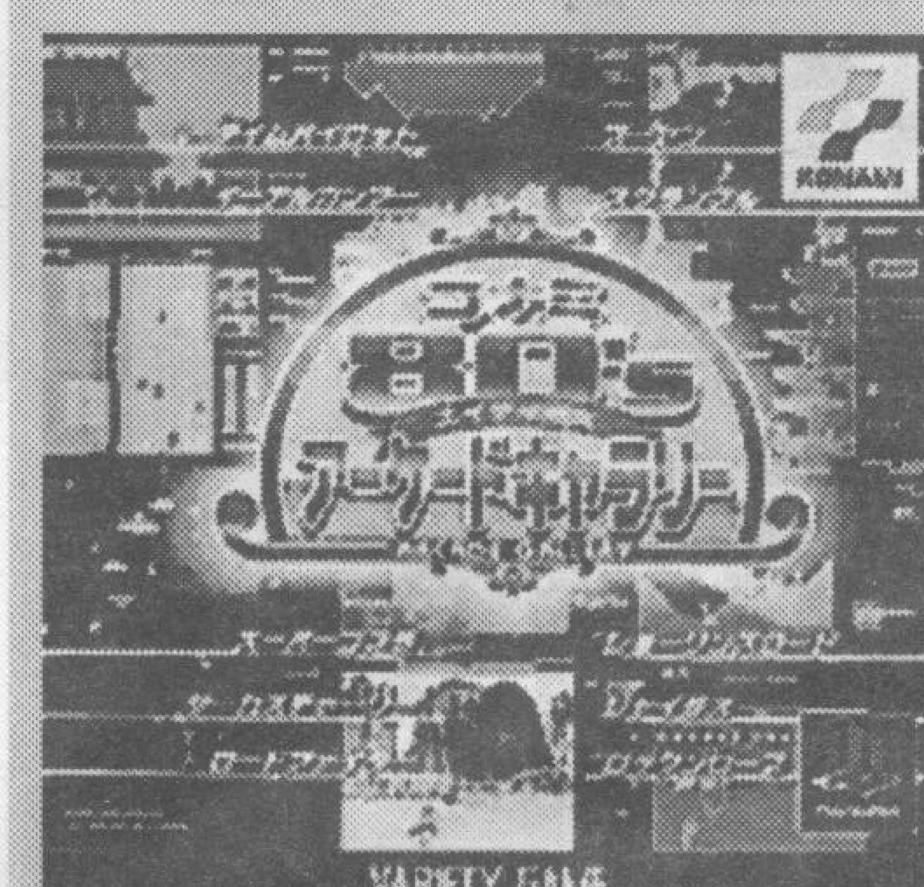
角　色：7	操作性：7
画　面：7	原创性：7.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.2
玩此游戏时间：6 小时	

——王骏生

KONAMI 的八十年代街机长廊

(KONAMI 80'S ARCADE GALLERY)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ETC 媒体 CD－ROM



买这个游戏纯粹是为了“小猪射箭”——当然，在看到这张光碟之前，我并不知道这些可爱的小猪原来出自 KONAMI 之手。

早期的街机游戏虽然因为机能的关系不能有非常华丽的画面，但是人物造型和游戏性却是非常优秀的。“小猪射箭”就是我当初欲罢不能的一个，“大赛车”则是红白机时代最受欢迎的游戏之一(如果还能移植“魂斗罗”就实在太好啦！！)。

次世代时期层出不穷的复刻版一直非常受玩家的欢迎，这给了游戏软件公司一个提醒：我们是否太注重了画面等与游戏无关的东西呢？游戏是否不如以前好玩了呢？

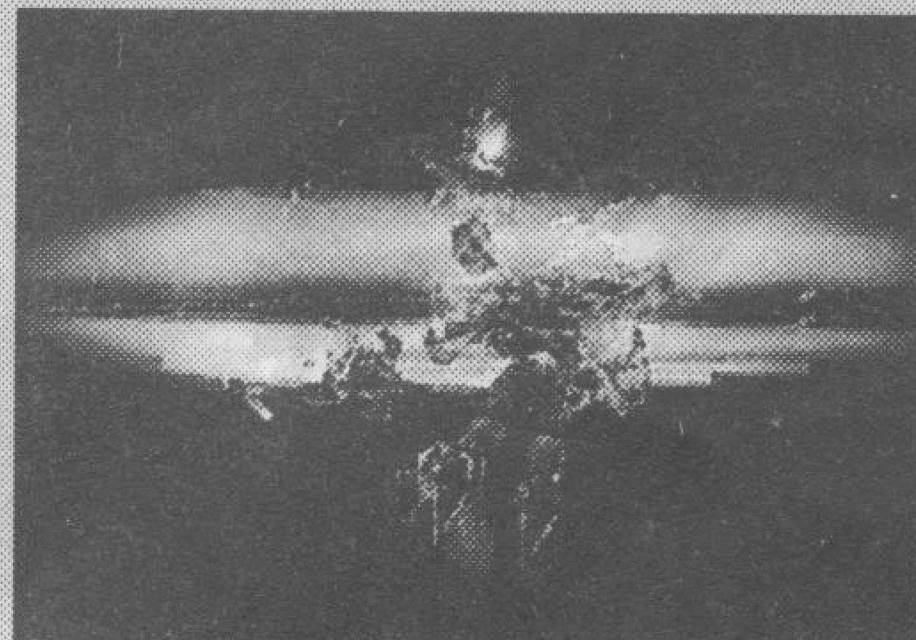
希望那些公司能够从可爱的小猪那里得到一点启示。

角　色：8	操作性：8
画　面：6.5	原创性：8
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	总评价：7.92
玩此游戏时间：5 小时	

——SONIC

终极火力(Omega Boost)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



似乎有这么一种现象，射击游戏只有街机移植品才容易引起人们的注意，而真正的精品又往往是那些原创作品。面前的这部游戏就是如此，仅管日本、港台以及 Internet 各路电玩媒体都在作宣传，但大陆方面却一直没有什么动静，然而这恰恰是极为出色的射击作品。

游戏中的所有物体都是由即时演算生成，贴图也相当细致，还有大量的光影、雾化、半透明等效果，尤其是自机发射导弹将敌机炸裂成无数碎片的场面，具震撼力。也必竟是 SCEI，才能将 PS 的机能发挥到如此地步。

一般情况下，这种 3D 射击游戏不容易做好，关键就在于控制。在 3D 环境中，有太多的自由度，然而不论是手柄还是玩家，都不允许有过于复杂，或者说是精确、细致的操纵。本作中设置了搜索键，能自动转到敌机方向，并且玩家不必作出精确的瞄准，自机的机枪能自动调整，还有类似于"铁甲龙骑士"的导弹作为更强力的武器。

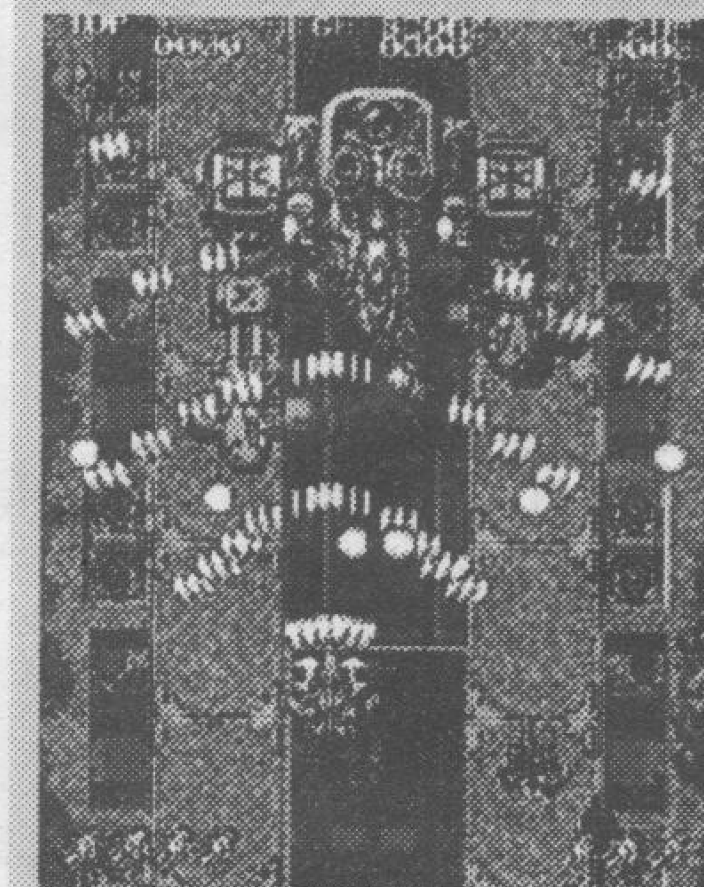
本作中唯一的缺陷，就是没有武器升级的宝物可吃。不过这种类型的游戏也不适于像 2D 射击那样去拼命吃宝物，所以武器的变化性稍显不足。好在有自机升级系统来补尝，只要在过关时获得较高的成绩，就能在升级同时提高攻击力，增加目标锁定数。

角　色：9	操作性：9
画　面：10	原创性：8
音　乐：9.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：9
玩此游戏时间：3.5 小时	

——北京　鲁龙

紫炎龙(紫炎龙)

机种 PS 厂商 童 类型 STG 媒体 CD－ROM



看到这款游戏的时候，我觉得它很像"雷电"，特别是那种可以自寻的电光枪，和"雷电"里的那种会拐弯的电弧如出一辙。宝物似乎只是把方形的改成圆形，而种类基本上没有改变。

这种传统的 2D 射击游戏作到今天，恐怕已经难以再有创新，就连武器、宝物都很少看到突破，只能让敌人出得更多、BOSS 变得更怪、弹雨越发密集，而自机中弹判定区越来越小……玩的时候相当火爆，可惜穿版之后的满足感却难及其它类型的游戏，何况射击游戏总是作得较短。

再说这"紫炎龙"的移植度，真是"绝对 100％"，也就是说，没有半点改进。现在的玩家对于移植作已经不满足 100％移植了，即使没有 新的原创成份，也要在画质、操纵等方面作些优化。所以，这游戏的移植度我是不想给满分的。

玩这游戏唯一的好处在于，它采用了街机模式，1P 手柄的选择键就是加币。这比无限续关都来得方便，如果是两个人一起玩，则可以轻易打通。可以说这是个很简单的射击游戏。

角　色：7	操作性：8
画　面：8	原创性：8
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	总评价：8
玩此游戏时间：48 分钟	

——北京科大　朱朋子

恶魔召唤师·灵魂黑客

(Devil Summoner·Soul Hackers)

机种 PS 厂商 ATLUS 类型 RPG 媒体 CD－ROM×3



老实说，在土星时代，本人就最为欣赏此款游戏，希望有一天它会移植到 PS，这个梦想一直围绕着我。今天，它终于实现了！

移植到 PS 上的 SOWL HACKERS 在画面上虽说没有质的飞越，但却也有很大的进步。记得曾听有人说过，这款游戏的画面"不怎么样"。不过我觉得却不然，因为 D·SH 中营造的就是这样一种阴郁的气氛，这也是笔者喜欢它的最大原因！

其二，本作的人物设定也是笔者所欣赏的，金子一马笔下的人物是不同于传统 RPG 的。在那类 RPG 中的我方与敌方角色大多为 Q 版，而在此系列中，所有的敌人造型皆为希腊神话中的人物的复刻。

此作的故事年代是设定在现代或未来的，所有的设施完全是最先进的，像是在一个硕大的电脑世界中。游戏中我方角色除男女主角外，其余全部是仲魔，仲魔是没有经验值的，成长方式只能靠二身合体或三身合体来做到，因此本作大约加起来会有上千种恶魔，可谓十分丰富！

本作的操作方法比较复杂，要想在这个 3D 空间中行走还真不容易，所以这也是区别于其它 RPG 的又一个因素。

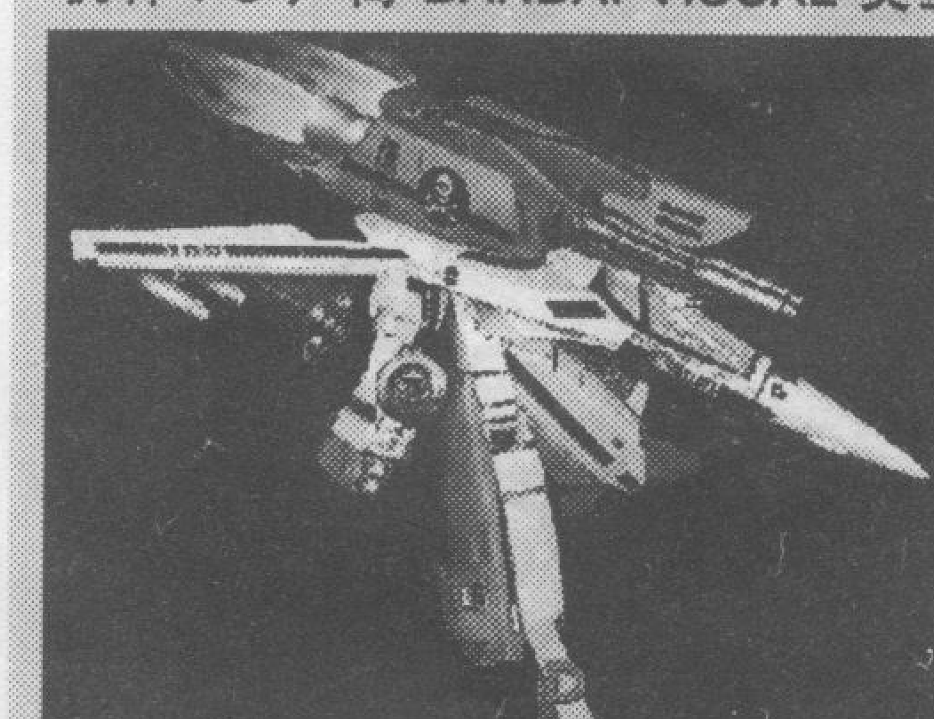
角　色：9	操作性：7
画　面：8.5	原创性：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：9	总评价：8.64
玩此游戏时间：29 小时 19 分	

——哈尔滨　PS2

超时空要塞 MACROSS～可曾记起爱～

(超时空要塞 MACROSS～爱，おぼえていますか～)

机种 PS 厂商 BANDAI VISUAL 类型 STG 媒体 CD－ROM×2



一部期待了很久的作品。与 SS 版本相比，除了新增的动画与 CG 外，实在是找不出还有什么其它的特别之处，甚至连 DUAL SHOCK 都不对应。其实，这一切的一切便已足够了，试问又有几人是冲着 SHOOTING 而来的呢？这个游戏的外在形式已不再重要。在 MARCORSS 深广内蕴的映射下，游戏的形式已经贫弱得让人无法去注意。

带着数十年前荡留于心的丝丝感动，再次进入 MACROSS 的世界，在恢宏的宇宙战争中，透过战争的残酷，体味一条辉与明美和未莎之间的苦恋，感受宇宙间横亘不变的爱，这才是游戏所包含的真正内蕴。

在明美"DO YOU REMEMBER LOVE"的歌声中，静默地看着星空中战舰爆炸而闪现的凄美火光，在这一刻所感受到的美，却是用了一生而去追执的。而精神亦抛离了这躯壳，向着这未名空间的深处，追随歌声而去……

角　色：9	操作性：7
画　面：8	原创性：7
音　乐：9	移植度：10
情　节：9	总评价：8.43
玩此游戏时间：7 小时 32 分	

——Red Glow

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

我心中的八神庵

白昼之月

文/广州 Leyi

不知从什么时候起，一个叫八神庵的人闯进了我们的生活，是三年前还是四年前呢?已经淡忘了。只记得当初还不懂什么叫酷的时候，得到了一张杂志社送的海报，给我的第一印象还算不错，就随便贴在了墙上，也没怎么特别去留意他。主要是因为当时对 KOF 还不太感冒的缘故吧，直到和另一个好友迷上了 95KOF，才渐渐地知道了他和草雉京的故事。

真正了解八神，却是缘于一个可爱的玩笑。

在一个好朋友的串掇之下，笔者穿上了八神的全套行头去接了他的飞机，虽然也引起了不小的骚动(回头率 90%)，但更重要的，是让笔者了解到了作为一个众人眼中的异类的压力和痛苦。

从那以后就渐渐喜欢穿着八神的衣服到处跑，没有什么其他的原因，只是觉得从某种角度来说，八神实在是一个和自己很相象的人。

诚然，八神是邪恶的。

他为了达到目的可以不择手段，他没有一个人应有的同情和怜悯，甚至于你可以说他是个非常卑劣的人。

但是，你必须承认，八神庵绝对是一个忠于自我的人。

只想为了自己而活，只想用自己的方法去解决问题。

想要对自己的生命完全掌控，想要完全贯彻自己的信念。

绝不相信所谓的命运，绝不听凭任何人的摆布。

完全不理会旁人的看法，只要属于他自己的人生。

八神就是这样一个极端自我的人，或者说是一个极端自私的人，一个活在 1999 年的人，一个真正的人。

不了解八神的人是幸福的，因为他们根本就不懂得，什么是真正的寂寞。

不了解八神的人却又是可悲的，因为他们根本就不懂得，什么是真正的人生。

诚然，这样的八神是邪恶的。

可能真的是八神造成了京和香澄之间的悲剧吧！原因我并不清楚，因为不爱看某些港产的不入流漫画家的商业性作品，所以有关草雉京和香澄那悲惨的历史本人一概不知。不过有时也实在佩服他们抄袭的技巧，能将草雉京和藤堂香澄这两个八杆子打不到一块儿的人凑在一起，也实在是难为他们了。怎么说呢?因为没有更好的人选呀，KOF 中的侠女大多名花有主，剩下的屈指一算也就只有神乐、雷欧娜、和昙花一现的香澄了。而这里面雷欧娜离得太远(美洲耶，签证都不大好办)，神乐又太拘谨，和草雉京不搭调，不用香澄就根本没人可用了。

由于没有看过八神杀死香澄的任何资料，所以也不太好写，只是哪天 SNK 要是心血来潮再让香澄复出的话，漫画界恐怕便又要多一笑柄了。

至于雪，也只是在 97 过版时见过一面，虽然只说了一句台词，却是使得笔者深受震撼了。

记得那还是一年以前，一次因为好玩而特意用三神器队过版，那意外的特殊结局，几乎使得脆弱的笔者落泪。

当看见暴走的八神死死地卡着大蛇的脖子，当看见他那幽郁悲哀的眼神特写，当草雉京含着眼中的热泪，挥拳向八神冲去的时候，我几乎是无法呼吸了。

因为在那最后的一刻，八神还是选择了他自己。

即使在他体内流着八岐的血，即使那邪恶的血已使他失去了理智，即使这样可能要付出他的生命，还是无法可以改变他的信念。

失去自我，不如失去生命。

那是人类最为可贵的尊严，但对八神来说，这尊严却是如此来之不易。

所以，当雪用鼓励的语气，说出了那句台词的时候，在那幽怨哀伤的钢琴曲响起的时候，在笔者的心中，一种强烈的共鸣感油然而生。

诚然，八神确实是邪恶的。

他无法象一个圣人一样忘记他那悲惨的童年。

他也无法改变他是八岐的血脉，这一铁的事实。

他更无法让世人不因为这邪恶的血脉而视他为恶魔。

但他并没有选择逃避。

因为他坚信，每个人都有权选择自己生存的方式，每个人都有权用他自己的方式去诠释人生。

于是，他选择了憎恨，选择了痛苦。

他憎恨柴舟那自命正义的骄横。

他憎恨草雉京那天之骄子般的身影。

他憎恨八岐之血那如影随形的纠缠。

他要用他的双手，去毁灭所有他憎恨着的这一切!

诚然，八神只能是邪恶的。

然而，八神却也是悲哀的。

因为他永远都要和另一个自己战斗，那个被八岐之血支配着的八神。

也正因为如此，八神才更让我肃然起敬，因为他敢于承认自己的邪恶，敢于承受那一份常人无法忍受的寂寞，在放声狂笑的八神面前，所谓的正义显得是那么的虚伪和悲哀。

在我心中的八神，拒绝任何人挖掘他的内心，因为他知道，那里有的只是痛苦。

在我心中的八神，拒绝试着去了解任何人，因为他认为，不管他怎么努力，结果都是徒劳。

在我心中的八神，可能不会真正的爱上任何人，那象万年不化的冰山般的内心，不是任何普通的感情所能溶化的。

又或者，他已在和自己的战斗中耗尽了心力。

只是，不论他是胜还是败，他都将无怨无悔，更不会在意任何人对他的赞美或是诅咒 。

因为那是他自己的选择，他自己的人生。

邪恶和善良并存，悲哀与壮丽同生的人生。

它们就如同白天的月亮，虽然你看不见，但却确确实实地存在着。

只是，你真的看不见而已。

编者按：游戏的评分一直是玩友们关注的对象，看到喜爱的游戏的评分与自己心目中相差太远的话，气愤、心里难受当然是免不了的。然后再把本应对作者的谴责，一股脑儿发泄在杂志和本栏目身上。看到这样的现象一直持续，做为编辑其实心里还是挺高兴的，倒不是我死猪不怕开水烫，因为我觉得这实在是玩友对杂志的信任和对本栏目的支持。俗话说：骂是爱嘛。

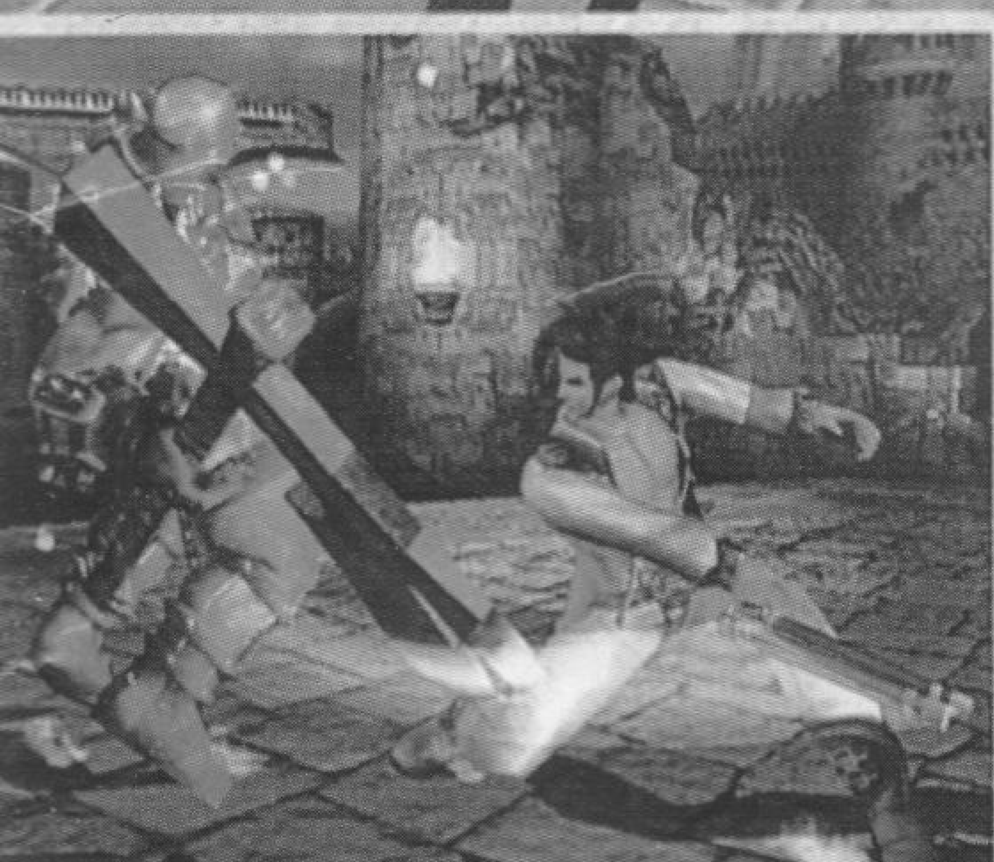
挨骂之后，如果不改，难免被怀疑有受虐倾向。从这期开始，游戏评分中去掉了两个主观因素较强的项目：上手度和投入度。相信以后评分中个人感情因素所占的比重会有所减低。

以下的内容是NAMCO紧急发表的画面，这些画面包括了在东京电玩展中所未公开的马克西与苏菲蒂亚，而且这些画面的完成度也都提升了10%。为了进一步确认相关的情报，我们还对NAMCO・VS开发部进行专访。另外在角色&剧情故事的介绍中，玩家将可进一步确认有关“灵魂能力”中的世界观、角色等内容。而在“NAMCO VS开发部官方网页”中还有许多特殊的内容等着玩家去看哦！



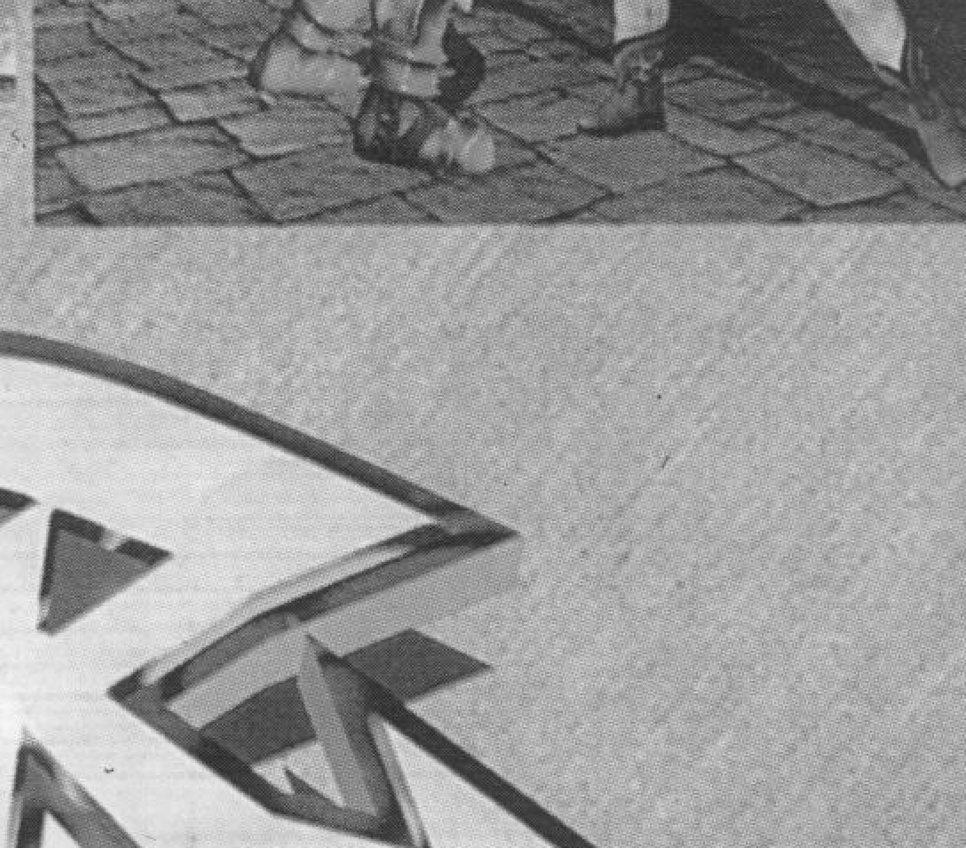


灵魂能力









SOULCALIBUR™

●机种：Dreamcast ●厂商：NAMCO ●发售日：99年夏





Maxi 马克西

击龙脉 ⇦Ⓐ+Ⓑ

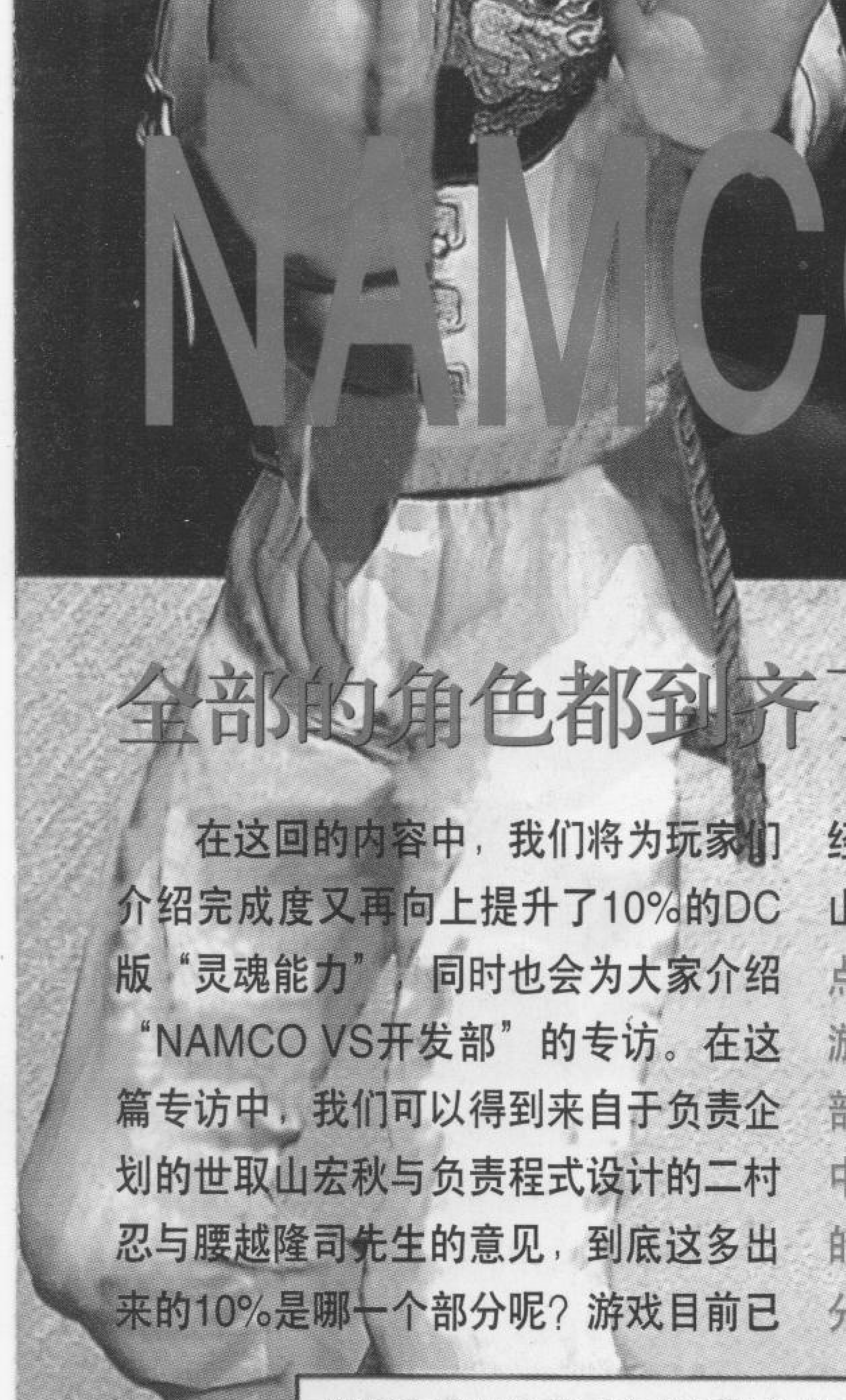




张式改・吊裂尾 ⇩⇘⇨Ⓚ

SOULCALIBUR POINT

在看到使用双节棍的马克西的动作之后，想必大家一定会相当地惊讶。做作出大幅度的后跃动作之后利用双节棍向上攻击对手的击龙脉及将脚踢出后挥动双节棍的张式改、吊裂尾等招式都十分地完美。



NAMCO这次是玩真的！！

全部的角色都到齐了！接下来……

在这回的内容中，我们将为玩家们介绍完成度又再向上提升了10%的DC版“灵魂能力”，同时也会为大家介绍“NAMCO VS开发部”的专访。在这篇专访中，我们可以得到来自于负责企划的世取山宏秋与负责程式设计的二村忍与腰越隆司先生的意见，到底这多出来的10%是哪一个部分呢？游戏目前已经开发到哪个阶段？现在就马上由世取山先生告诉我们。“目前我们制作的重点在于完成在东京电玩展前尚未完成的游戏基本部分，也就是移植自街机版的部分，同时影像品质的改良也在进行中，而过去无法进行集气、质地不协调的部分目前也已经完成，同时在企划部分中也加入了新要素。”

SOULCALIBUR POINT 角色的影像更加精致了！

与街机版相比，DC版的画质很明显地有了大幅的提升。然而负责程式设计的二村先生却说“由于目前只完成可以在DC上运作的部分，因此在进入完成的阶段之前画面还会不断地调整改良，为了能够将好的画面呈现给大家，我们不惜牺牲睡眠的时间，努力地将画面改良到最佳的状态。”



↑由于开发小组还不满意，所以角色及背景还会变得更好。

※指令是以角色面向右边时为准。指令以街机版的指令来表示。A=横斩、B=纵斩、G=防御、K=脚踢、⇨=短输入、➡=长输入、Ⓐ=轻按按钮、Ⓐ=按住按钮



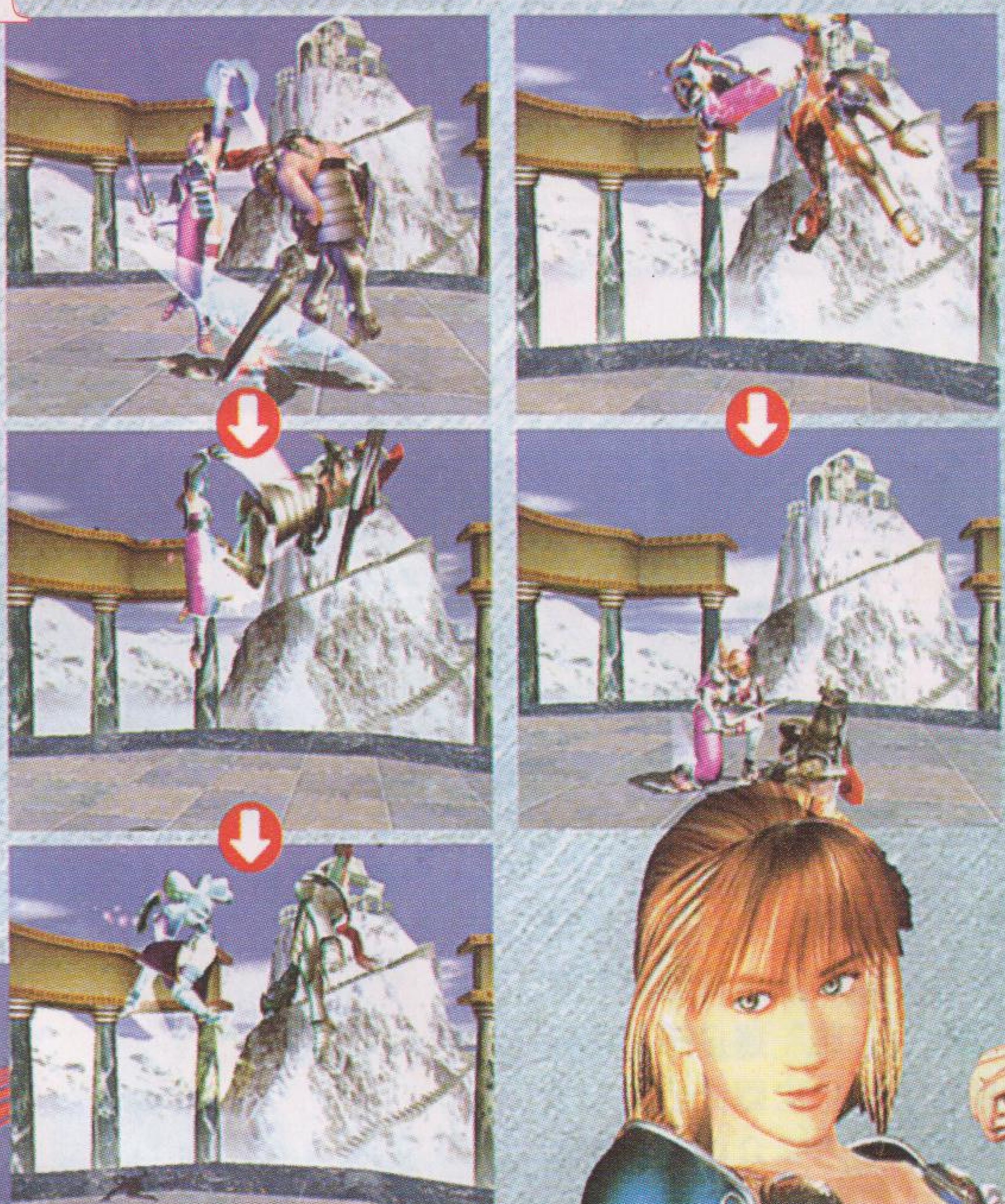
Sophitia 苏菲蒂亚

天堂审判

↓↘→ⒷⒶⒶⓀ

SOULCALIBUR POINT

利用上击将对手往上打，然后在空中以脚踢落对手的技巧，除了剑之外，脚踢也可以造成伤害，而且在落地时扬起的沙尘将可完美地重现。



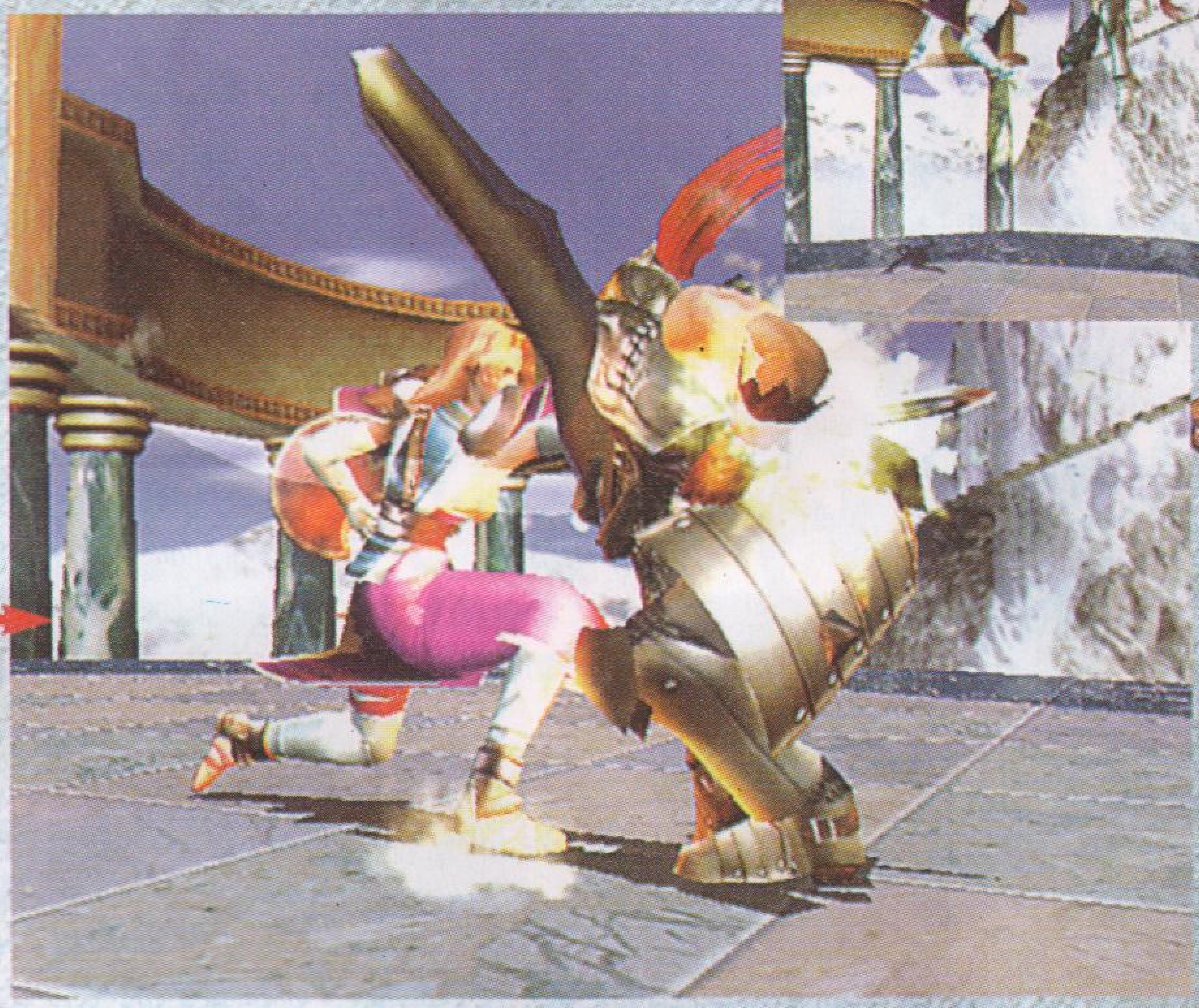


赎罪天使

→➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓑ

SOULCALIBUR POINT

利用盾进行3段攻击，由于会有所延迟，即使被防御也会有不错的效果，角色的动作也很棒。





马克西与苏菲蒂亚终于登场！！

NAMCO VS 开发小组 对应振动包的详细情况为？

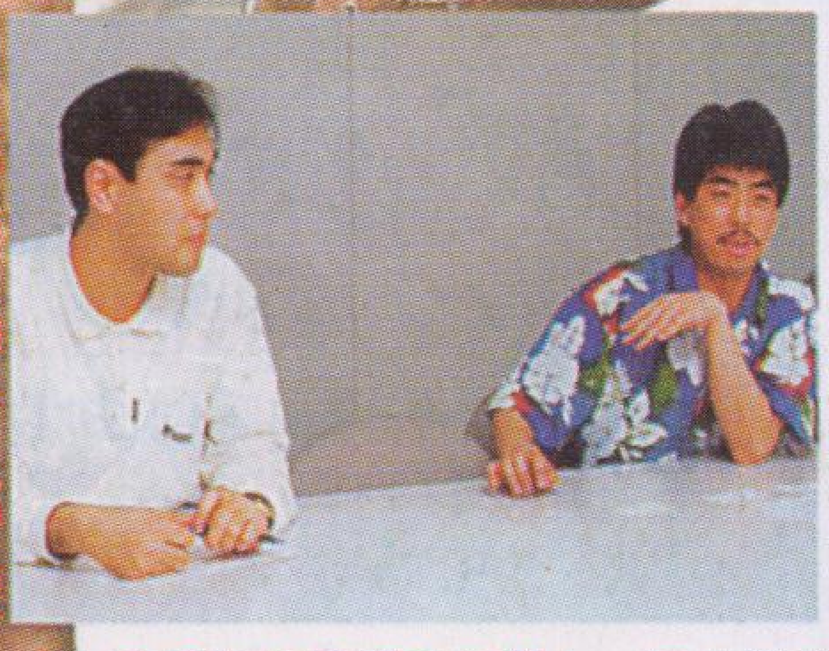
虽然在最初发表的时候，便公开这款游戏将对应“振动包”等周边机器，但是实际情形还是要让二村先生来讲解一下。“由于振动包的使用与过去的效果大致相同，在角色受伤的时候及落地时都会振动，同时还会有地震的表现，虽然在电玩展时就可以对应了，但是因为某种缘故，所以现场并没有真的使用。”



↑当恶梦用剑往地上斩击引起地震时也会产生震动。

NAMCO VS 开发小组 为什么苏菲蒂亚与马克西公开比较晚？

他们也针对为什么会发生这种情形而加以解释。“由于马克西与苏菲蒂亚两位角色是动作相当多变的角色，而在电玩展时这两位角色的调整尚未完成，因此没有公开。当时我们还在为裙摆的重量感与服装质感进行种种的测试，虽然在电玩展时所有的角色都已经可以使用了，但是为了避免造成不必要的误解，所以便延后公开。”



↑由于服装的裙摆动作很大，因此调整上必须花费很大的功夫。

心跳纪念品 剧场系列 VOL.3



起程之诗

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩

PS、SS	厂商：KONAMI　类型：AVG
	媒体：CD-ROM　发售日：99年4月1日

旅程之日即將開始　心跳的感觉真好·精彩画面大公开特集！

绝对令你辗转反侧不成眠！

无论你是PS还是SS的用戶，今年的愚人节都玩到这款令“心跳”迷企盼不已的新作了吧！这回我们一口气以摘要的方式介绍在《起程之诗》中登场的两名女主角——藤崎诗织与馆林见晴小姐的剧情。当然，以下揭载的全都是本作第一次公开的画面，尽情欣赏吧！

藤崎诗织篇

年幼时的回忆

为了寻找“自己闪亮的时刻”，在距离毕业的前两个礼拜內，以想把握住些什么的心情开始练习马拉松的主角。到底他能借由练习马拉松掌握到什么呢？还有，他和诗织的之间恋情的发展会如何呢？





↑→幼时的回忆，是掌握剧情进行的关键。



↑若是遇上可以和诗织谈话的场合，不妨多交谈吧！



↑诗织替全心投入马拉松的主角在心里加油。这份心意能够传达到吗？



←马上就要毕业了，心情是甜蜜还是酸楚也许只有诗织本人知道。





→和诗织一起到滑雪场玩，好高兴喔！

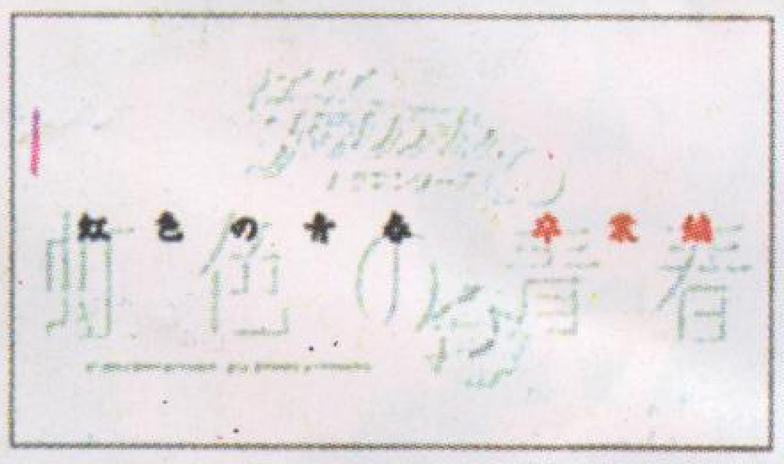


↑紧紧握住电话，透过窗戶凝视着主角的诗织。对不起……。

各自的毕业典礼

首度公开！“虹色”与“彩”的毕业典礼

在PocketStation上进行小游戏时，满足一定的条件后，再把有“虹色的青春”与“彩之恋曲”的过关记录记忆卡，或是加強型记忆卡（也可以记录的本体装置）载入后，“虹色的毕业式”和“彩的毕业式”两个隐藏的剧情就出现了，请尽情享受吧。就如同名称一样，接续了各自的本篇剧情，绝对会使爱好者感动的情节。虹野和片桐会迎向何种毕业典礼呢？自己用双眼确认吧！





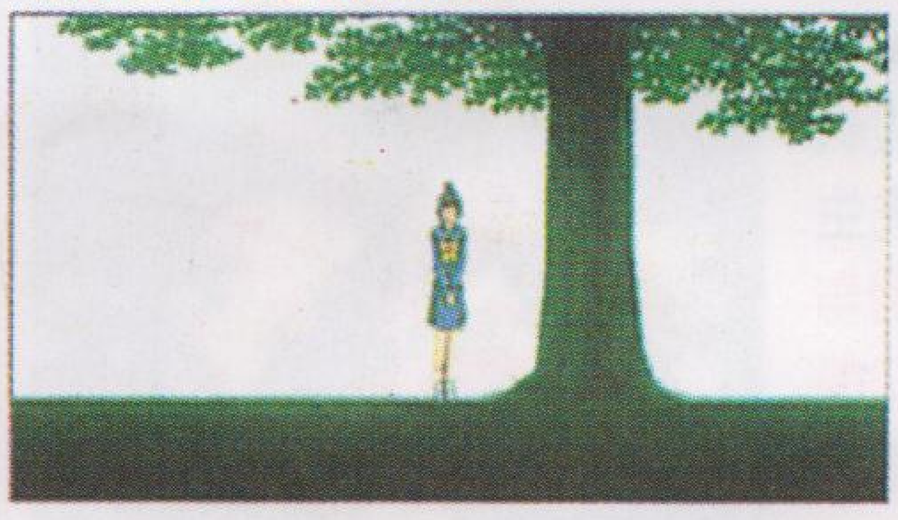
↑实也会来恭喜主角毕业的样子。足球部的事就麻烦你了。

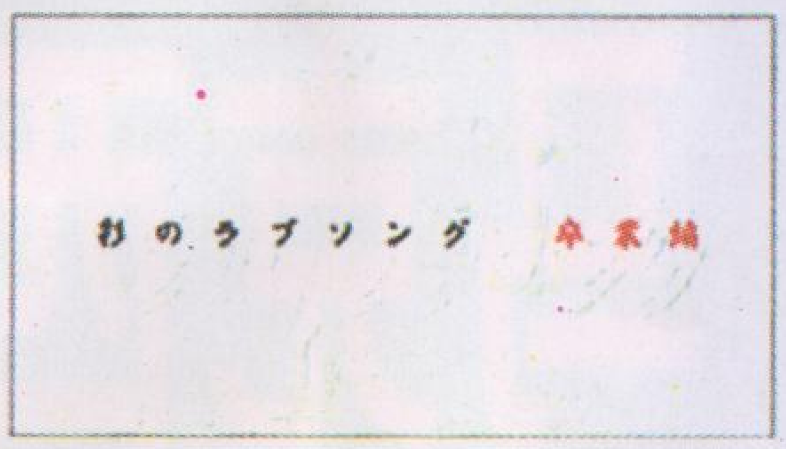


←在毕业前夕才说抱歉？开玩笑的吧！？

为何说抱歉！？

↓在传说之树下等待着主角的是透过音乐确认了彼此心意的片桐。





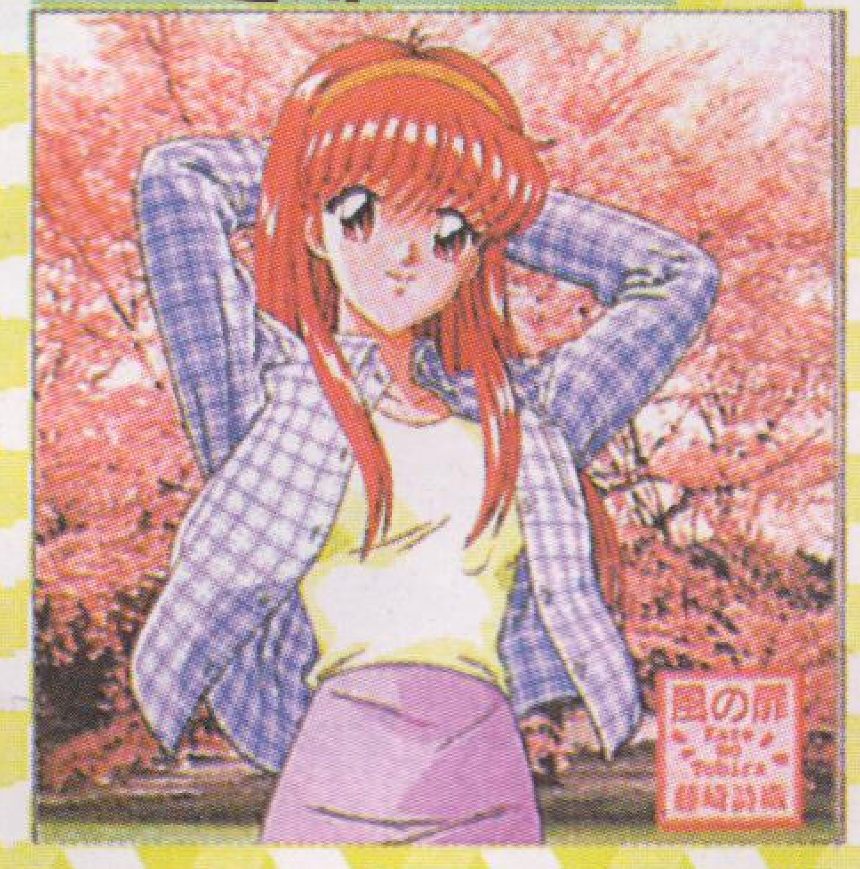
↓虽然曾经甩了铃音一巴掌而让她哭泣，现在似乎又言归于好的样子。加油，彩。



是铃音呀！

Tokimeki Sound Shower

光辉高校的偶像，藤崎诗织小姐隔了一年五个月的新专辑终于发售了！这次的专辑概念是“旅程”的意义。在樱飘的春天，每个人都体验过的青春时代的新旅程。这样的一种情景，以诗织小姐无尽的温柔，连时间也为之感伤的歌声也来点缀。最热门单曲“再吻我一遍”、“幸福的映像”（“起程之诗”的结尾曲），还有瑞贝卡的名曲“朋友们”也包含等等，保证内容与品质皆为一流的十首精华曲全收录在里面。另外，和诗织小姐有极深之渊源的金月真美小姐，也提供了一首歌词喔！



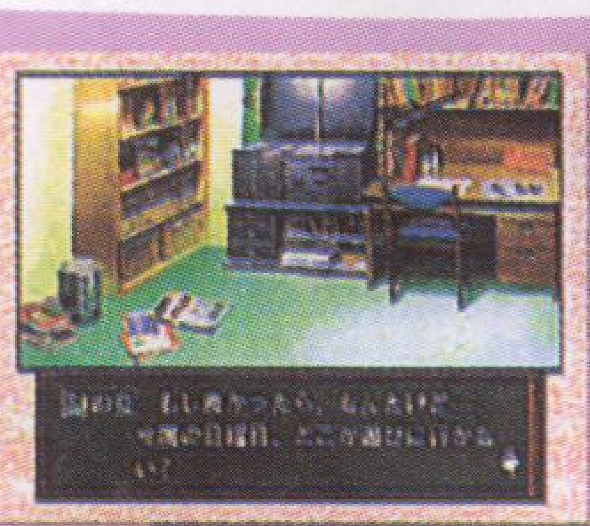
●KONAMI (KING RECORD) / 4月2日发售，初回限定版的奖品是特别封面喔！

“心跳”OVA版，发售日决定！

在去年发表了制作消息，受到玩家们爱戴并得到热烈回响的“心跳”原创动画录像带。对这全2卷的作品，想必有很多人满怀着期待准备购买了吧！这次就是要公布这OVA的发售日已经决定的消息给各位心跳迷的~。首先“VOL.1”的发售日是6月18日！“VOL.2”则预定9月推出！时间快到了哟，各位朋友！另外“VOL.1”的录像带版附赠了特制电话卡，同时发售的LD版外盒是可以同时收纳“VOL.1”、“VOL.2”碟片的特制版喔！令人开心的价格各为6800日元（含税）还有……咦？你说这些已经知道了，想要了解故事情节是吗？我明白了，那我们现在就大略说明一下故事的内容喔！剧情是这样的，就读私立光辉高校的女高中生藤崎诗织，在校内受到众人的仰慕，但她自己却无法明白喜欢一个男生是什么样的心情。然而在距离毕业前夕五个月的某一天，她接到了一通打错的电话，然后因为这一通电话，触动了她恋爱的感觉……。啊啊，接下来的剧情到底会怎么发展啊？好~想~知~道~喔~！如果你是这样想的人，那你一定得赶快买回来看的！慢了就来不及了！

馆林见晴篇

第一次向马拉松练习挑战的当晚，全身酸痛的主角在房里接到了一通不知是哪个女孩子打来的电话。听她的语气象是有什么烦恼想要找朋友商量，但却把对方的电话号码给记错了的样子。这样告诉她的主角，因为这个情况，只好代替她的朋友倾听她的烦恼。然而也因为她，主角也明白了自己深藏在心中的烦恼“我在这剩余时间不多的高中生活里，还有一些想作而没作完的事……”对于和自己抱持相同烦恼的她，两个人也熟悉了起来，在那之后，只要一有机会，不管任何事，主角都充当她的商量对象。然后在光辉高校的毕业典礼过后的一个礼拜，两个人约好了在礼拜天见面，但……


←和打错电话的对象约会，总觉得有些怪怪的。


→啊！原来打错电话的女孩子就是她，馆林见晴小姐。

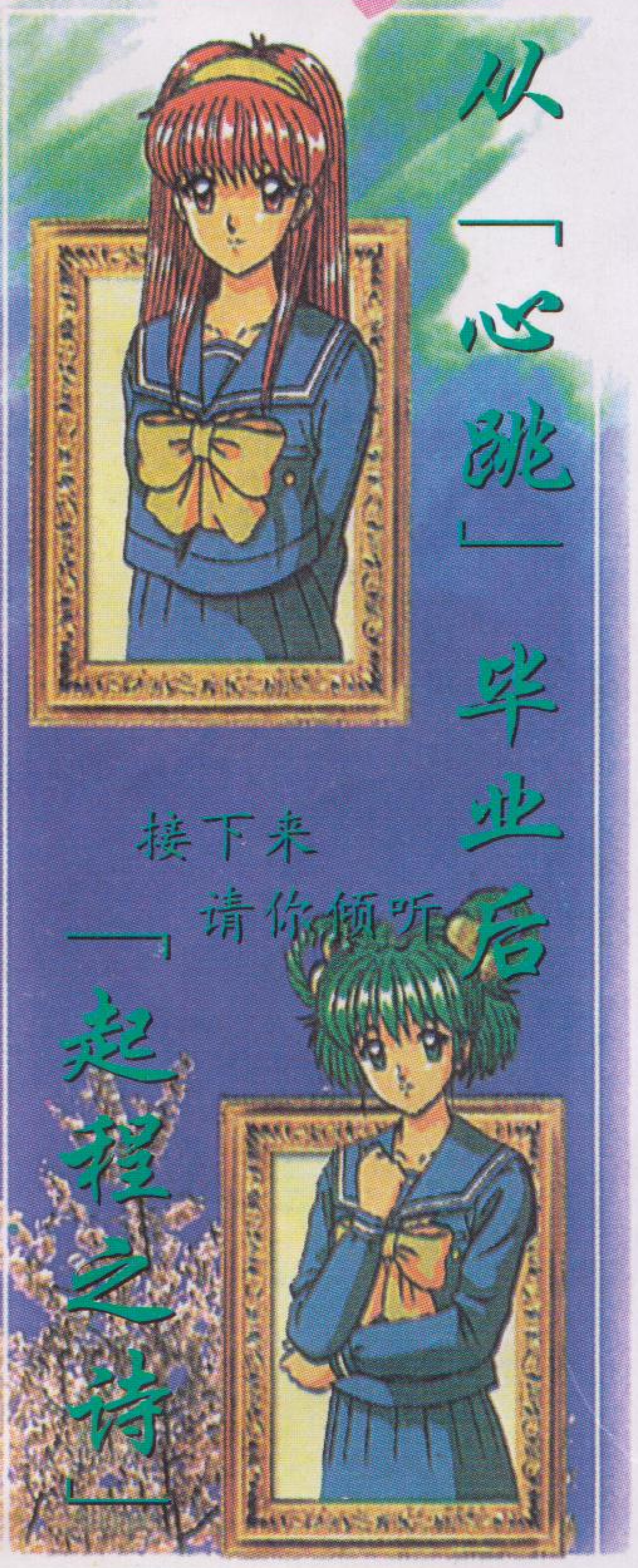

↑穿着学生服，一起愉快的拍相片贴纸的两人。看起来好象一对恋人。

↓不管如何已经无法告白了？这是什么意思啊？嗯，有问题。



因为一通打错的电话心情开始动摇了


→难道接下来的那句话是……等待吧！



就算是配角们，也准备了很多突发事件喔！

除了诗织和馆林小姐以外的角色，也准备了各自的剧情，在以前已经介绍过了。这次特别为各位展示各个剧情中的发生的事件画面。不安与希望，怀抱着各种思绪从光辉高校毕业的女孩子们。她们各自也都有各式各样的“旅程”的剧情。为了达成不留下任何遗憾的高中生活，各位心跳迷，加油吧！

美树原 爱


←关心受伤的淘气乌鸦的美树原小姐，真是好女孩。

镜 魅罗


↑对在回家途中迷路的小孩细心安抚的镜小姐。真是令人意外啊。

早乙女 优美


→优美，怎么叠着手一脸凝重的模样？怎么了？

秋穗 实


↑帮主角缝补破掉的衣服的实，好温柔喔。

清川 望


↑咦？清川小姐，为什么一脸忧愁的表情？低潮期吗？

饿狼传说·初次接触

餓狼伝説 FIRST CONTACT

NGP	厂商：SNK　类型：格斗FTG
	媒体：卡带　容量：16M　发售日：99.5.27



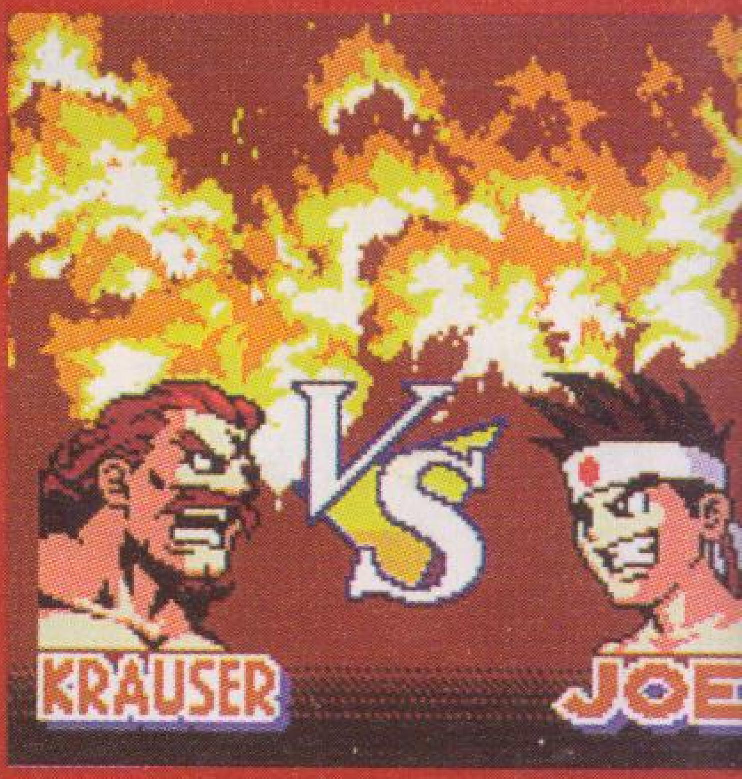
可爱的“超白龙”。



特瑞的“能量喷泉”VS舞的“龙炎舞”



大迫力的角色选择画面。



熊熊战火燃起！

SNK推出的NEO・GEO POCKET掌机大家已经从杂志及本社出版的书籍中了解不少了吧！这款《饿狼传说》不仅将“饿狼”系列的几位著名人物收录其中，连《RB饿狼传说2 新・来者》中的新人物里克和李香绯也有份登场哦。

战斗采用单一战线（对
道是为了避免在手掌机本
不大的屏幕还要费劲儿地
辨自己所在的位置？），
许有此原因，但我相信这
中必有厂家的良苦用心。
于NGP采用与SNK家用机
样的方向键，故手感极佳。




中国女孩李香绯出击。





